Novembre - Décembre 1994

Disquette et CD inclus

NOUVEAU

# PC FUN

Créez - Jouez - Découvrez - Optimisez

NOUVEAU N°1

## Créez
- Initiation à la 3D
- Les stéréogrammes

## Jouez
- Aces Of The Deep
- Under a Killing Moon
- Ecstatica

## Découvrez
- Le CD fou des Monty Python
- Votre corps en 3D

## Optimisez
- Video Blaster RT300
- La Carte MPEG : des films sur PC

N°1

# Quel PC pour se faire Plaisir ?

486 DX2 66
486 DX4 100
Pentium 60
Pentium 90

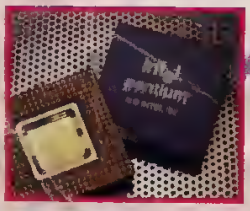
Les configurations idéales pour la 3D, le dessin, la musique, et les différents types de jeux.

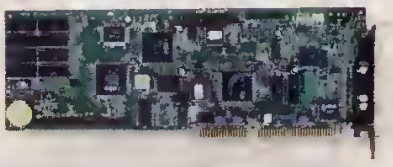
GÉNIAL !

**3DO BLASTER**
Votre PC devient console de jeu.

PRATIQUE !

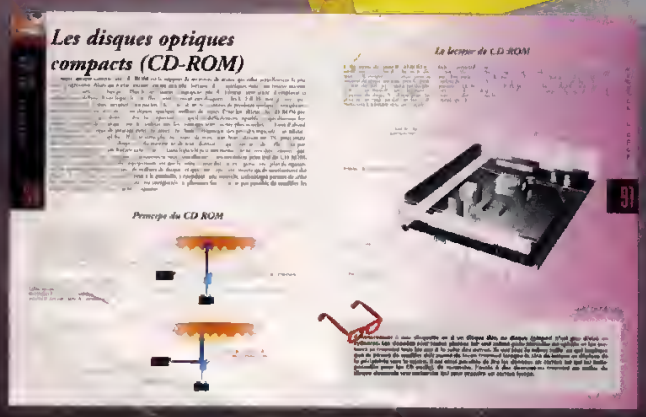
**Cartes WAVE**
Transformez vote PC en synthé.

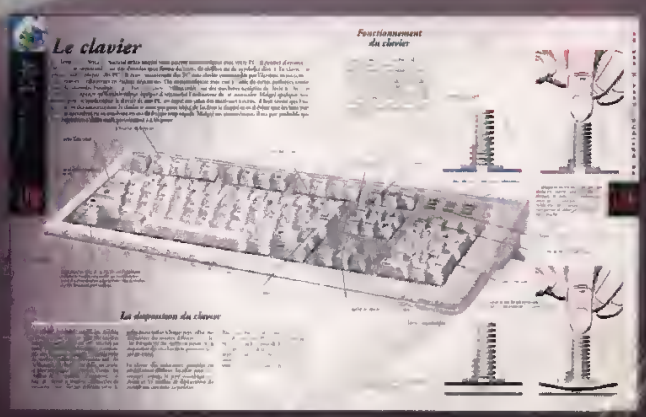




**KLIK & PLAY** Faites vos jeux sans programmer

192 pages
format 22x28 cm
350 illustrations
158 F



# VOUS ÊTES FOU...

de micro, tout ce qui se passe derrière l'écran vous passionne, les mystères du microprocesseur ou les secrets de la mémoire vive vous captivent, partez avec nous pour un fabuleux voyage au cœur de votre PC ! **Fou de PC** est un livre exceptionnel pour explorer tous les composants de votre machine et leur mise en œuvre. De superbes illustrations couleurs d'une remarquable précision et de multiples informations techniques et pratiques vous guident tout au long de votre parcours pour tout voir, tout savoir, tout comprendre.

**Le PC comme on ne vous l'avait jamais montré ! Regardez !**

SYBEX

**BON DE COMMANDE**

à renvoyer à SYBEX - 10/12, ville Coeur-de-Vey - 75685 Paris Cedex 14 - Fax : (1) 45 45 09 90 - Tél. (1) 40 52 03 00, accompagné de votre règlement

☐ **OUI**, adressez-moi ... exemplaire(s) de **FOU DE PC** au prix unitaire de **158 F** TTC + **29 F** de participation aux frais de port et d'emballage.

NOM : ..... PRENOM : ..... ADRESSE : .....

..... CODE POSTAL : /_/_/_/_/_/ VILLE : .....

☐ Je joins mon règlement de ..... F par : ☐ chèque bancaire ou postal (à l'ordre de SYBEX)

☐ Carte Bleue n° /_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ Expire fin /_/_/ /_/_/

Date : Signature : ☐ Envoyez-moi votre nouveau **CATALOGUE GÉNÉRAL 1995** gratuit

# Sommaire

6 Concours Klik & Play
8 Notice de la disquette
Notice du CD
16 Forum

## DOSSIER 20

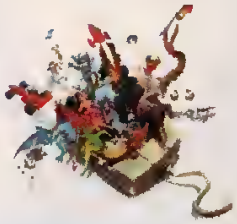
### Quel PC pour se faire plaisir?

*Vous êtes perdus dans le monde impitoyable du PC. Vous ne savez pas lequel choisir, ni comment l'acheter. Vous avez peur de toute les misères qu'il peut vous faire : PC FUN est là pour vous aider à débroussailler le terrain.*

21 **La course à la puissance : réel besoin ou leurre publicitaire?**
26 **Histoire de Bus**
28 **Quelle config pour quel budget**
30 **Installer votre PC**
32 **Les utilitaires de base**
33 L'avis des pros

## CRÉEZ 38

40 Démos & merveilles



### Klik & Play

*Réalisez vos propres jeux facilement avec ce logiciel fabuleux qui met la création à la portée de tous.*

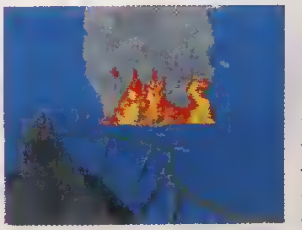
44 **TESTS**
44 Klik & Play
50 Vista Pro
54 True Space
60 Raytrace
60 La réalité virtuelle en action
61 Le CD A.C.E.

62 **SUIVEZ LE GUIDE**
62 Klik & Play
66 Persistance of Vision
72 Stéréogrammes
74 Digitaliser des sons
76 La musique sur PC

## JOUEZ 80

84 Best of - Vide Poches

86 **TESTS**
86 Aces Of The Deep
90 Under A Killing Moon
94 Ecstatica
98 Magic Carpet
100 Little Big Adventure
102 Transport Tycoon
104 Quarantine
106 Kyrandia 3
107 Budget : La série Powerplus
108 Dawn Patrol - Wacky Wheels
109 Krypton Egg - One Must Fall



### ACES of the DEEP

*Dynamix continue la saga des Aces avec un simulateur de sous-marin exceptionnel. Plongez dans l'Atlantique avec nous !*

## DÉCOUVREZ 110

### 3D CORPS HUMAIN

*Une vulgarisation aisée de l'anatomie humaine. Un voyage dans un corps humain virtuel modélisé en 3D.*


112 Les Encyclopédies CD-ROM

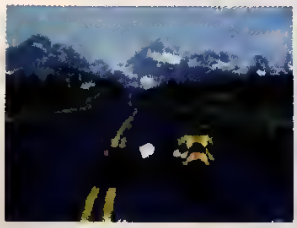
**114 TESTS**

114 Le Corps Humain en 3D
118 Les Découvreurs
122 Monty Python's Complete Waste Of Time
124 Le Voyage de Delacroix au Maroc
126 Oncle Archibald
128 Balade au Pays de Mère l'Oie
130 La Malédiction de Thanak
130 The Greatest Paper Airplanes
131 Les Voyages Extraordinaires


## OPTIMISEZ 132


**134 TESTS**

134 Comparatif Cartes Waves
138 La carte 3DO Blaster
140 La carte Video Blaster RT300
142 Le volant Thrustmaster
144 La carte Video Blaster MP400

### 3DO BLASTER

*Transformez votre PC en console de jeu dernier cri, et jouez enfin à des jeux d'arcade de qualité.*


146 La carte son Orchid SW32 SCSI
148 Les Joysticks Suncom

**150 LIVRES**

**152 SUIVEZ LE GUIDE**

152 La mémoire
155 L'ABC des disquettes

160 Conseils d'achat


# ÉDITO

CRÉEZ - JOUEZ - DÉCOUVREZ - OPTIMISEZ
Bienvenue ! Le commandant Lavoisard et son équipage sont heureux de vous accueillir à bord de ce PC FUN N°1. Attachez vos ceintures. Décollage immédiat.
L'apparition de nouveaux produits, moins chers et plus performants, met maintenant la création de qualité sur PC à la portée de tous. Nous vous les ferons découvrir et vous aiderons dans vos premiers pas. Que vous vous intéressiez à l'animation, à la musique, au dessin ou à tout autre domaine créatif, vous nous trouverez à vos côtés. Et nous espérons pour longtemps... Nous vous proposons également des jeux, des produits encyclopédiques et des éducatifs car nous sommes curieux des créations des autres et du monde qui nous entoure. Mais pour faire tourner nos applications il faut savoir tirer le meilleur parti du matériel. Hard et soft seront disséqués par notre laboratoire de tests ultra-moderne (et à l'abri des espions) afin que les résultats vous permettent de profiter pleinement de votre PC. Enfin, par dessus tout, nous espérons vous faire partager notre passion pour tout ce qui touche au PC qui vit.

LA RÉDACTION


**PC FUN**
5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex - Tél : (1) 49 88 63.63 - Fax : (1) 49 88 63 64
**RÉDACTION**
Directeur adjoint de la rédaction et Rédacteur en chef : Stéphane Lavoisard
Directeur de l'information : Didier Latil
Chefs de Rubrique : Laurent Guerder, Stéphane Kauffmann, Yann Renouard
Guest Star : Thierry Falcoz - Correcteur : Olivier Floc'hic Illustrateur : Jean-Luc Guérin.
Ont participé à ce numéro : Frédéric Charpentier, Cécile Dutartre, Didier Gourcy, Ruben Ibanez, Jean-Marc Joubert, Frédéric Le Bris, David Lichentin, François Lionet, Mourad Mehdi, Philippe Peter, Jean Poncet, Lionel Sarrès, Alain Texier, Annie Touzé, Aurélien Vachette
**RÉDACTEURS GRAPHISTES**
THE Maquettiste : Miguel Gregorio
Chef du service P.A.O. : Frédéric Levesque
Infographie, flashage, vidéo et retouche : Jean-Pierre Carrera, Laurent Filippi, Carol Gregg, Laurent Langeron, Loïc Le Goff, Philippe Martin, Lionel Michel
**PUBLICITÉ**
67, rue Robespierre, 93100 Montreuil - Tél : (1) 48 59 13 14 - Fax : (1) 48 59 01 60
Directeur : Antoine Harmel assisté de Katia Rouxel
Chefs de pub : Steve Antonio, Stéphane Bismuth, Valérie Perrey et Thierry Boyer
**FABRICATION**
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé assisté d'Isabelle Dubuc
Assistantes de fabrication : Françoise Billegas, Mireille Mugneret, Nadine Debard et Yolaine Huet
**DIFFUSION, VENTES :** Olivier Le Potvin -TE 73 - Tél : 49 88 63 75
**MARKETING**
Directeur commercial & marketing : Lionel Pillet
Responsable Marketing Direct : Christine De Gandt - Assistante communication : Nathalie Sergent
**TÉLÉMATIQUE :** Jacques Caron, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Eric Lebette, Laurent Poupet
**ADMINISTRATION ET COMPTABILITÉ**
Responsable d'administration : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag
Chef comptable : Leila Aithabib - Assistante contrôleur de gestion : Nadia Sahel
Comptables : Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients),Patrick Vendendriessche (fournisseurs)
**DIRECTION ÉDITORIALE**
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Guidicelli
Directeur délégué : Patrick André - Assistante de direction : Virginie Guyard
**ABONNEMENT**
6 numéros : 175 F Étranger : 235 F
Service abonnement : 36, rue de Picpus - 75012 Paris - Tel : 16. (1) 43 42 00 60

**Remerciements à :** VOBIS France pour le prêt des ordinateurs, NSI Computers et MIRO France pour le prêt des cartes graphiques, Fabienne et Rémi pour le test des produits éducatifs,Aktueller Software Markt für ihre Stereobilder ..., und Frau Blücher !

**PC FUN** est édité par Medialoisirs, SARL de presse au capital de 10 000F, filiale de Pressimage : Principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli



PC Fun décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. "La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que : les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective ; et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite" (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal"



Commission paritaire : en cours - ISSN : en cours - Dépôt légal : 4ème trimestre 1994

# GRAND C
# KLIK &

Ubi Soft

# ONCOURS PLAY

*Vous avez découvert le test de Klik & Play !*
*Vous avez joué avec les démos Klik & Play !*
*Vous avez suivi le premier cours de Klik & Play !*
*Maintenant, gagnez de nombreux lots grâce à vos jeux créés grâce à Klik & Play...*

***PC Fun et Ubi Soft se sont associés pour vous proposer un concours permanent qui vous permettra de remporter de nombreux lots dans chaque numéro de PC Fun, mais aussi de voir vos jeux édités dans PC Fun !***
***Le but du jeu est simple. Dans chaque numéro de PC Fun, nous imposerons un thème de jeu. Vous aurez alors jusqu'au numéro suivant (pour le moment un mois et demi) pour nous envoyer vos jeux créés avec la version commerciale de Klik & Play.***

***Les meilleures réalisations recevront les lots, mais se verront également publiés sur le CD-Rom du magazine... A vous la gloire !***

***Envoyez vos jeux (sauvegardés de façon autonome) sur disquettes, un petit explicatif et votre photo (si vous le désirez) à :***
***PC Fun, Concours Klik & Play, 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cédex***

**CONCOURS NOVEMBRE / DÉCEMBRE**
Envoyez vos jeux avant le 20 décembre !
Le thème du concours :
**FAITES UN CASSE-BRIQUE**
Bon, OK, c'est un peu basique, mais rien de vous interdit de faire un casse-brique dans le genre de Arkanoïd ou encore plus fou. Les idées originales seront favorisées...

**1er PRIX**
Boîtier d'effets sonores 3D
**2e PRIX**
Enceintes amagnétiques de 2 fois 80 Watts
**3e et 5e PRIX**
Un jeu

# DISQUETTE ET CD-ROM DÉMO

**On ne fait pas les choses à moitié, chez PC Fun... Dans chaque numéro, vous trouverez donc une disquette ET un CD-Rom. Vous y découvrirez des applications variées, et toujours en relation avec les sujets abordés dans le magazine. Vous y trouverez également les meilleures réalisations que vous nous aurez envoyés.**

## LA DISQUETTE DÉMO DE PC FUN

Pour commencer, insérez la disquette dans votre lecteur. Sous DOS, passez sur le lecteur de disquette en tapant A: <ENTER> (bien sûr, si votre lecteur de disquettes n'est pas installé en A, substituez A par le nom de votre lecteur).

### BENCH

Pour vérifier les capacités de votre PC (cf. page 25), nous avons inclus un des benchs sur la disquette. Placez-vous tout d'abord dans le répertoire approprié (tapez CD VGA <ENTER>). Tapez 3DBENCH <ENTER> et vous aurez un test complet de la 3D de votre PC.

### GAGS

5 petits programmes Windows pour égayer votre bureau. Pour les lancez, passez sous le Gestionnaire de Fichiers de Windows. Cliquez sur A.

#### 1 - MY CATS

Un adorable petit chat court après votre souris... Un utilitaire qui a fait craquer toute les filles de la rédaction. Pour le lancer, ouvrez le répertoire MYCATS et double-cliquez sur TOPCAT_.EXE.

#### 2 - TOYBART

Une fois ce programme lancé, Bart Simpsons surgit régulièrement des bords de vos fenêtres Windows. Pour le lancer, ouvrez le répertoire TOYBART et double-cliquez sur BART.EXE.

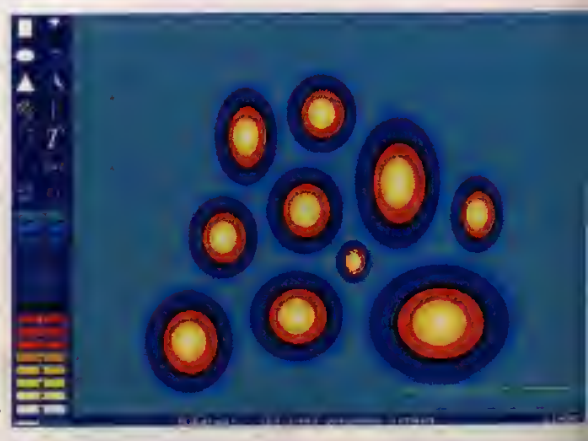
### KLIK & PLAY

Ce logiciel, testé en page 44, vous permettra de gagner dans chaque numéro de nombreux lots (voir concours en page 6). Pour installer cette version démo, passez sous Windows sur le Gestionnaire de Fichiers. Ouvrez le répertoire K&P et double-cliquez sur SETUP.EXE. Suivez alors les indications pour l'installation. Quant à l'utilisation, référez-vous aux explications de l'auteur, en page 62

### RDS DRAW

Cet utilitaire sous Dos vous permettra de créer vos propres stéréogrammes, en suivant les indications de la page 72. Pour le lancer, placez-vous dans le répertoire RDS (tapez CD RDS <ENTER>) et enfin tapez RDSDRAW <ENTER>.

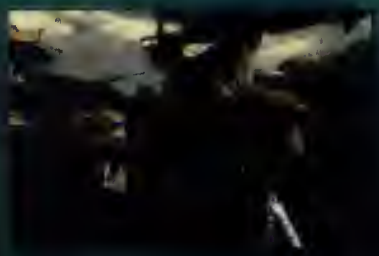
*3D Bench, un utilitaire pour tester les capacités de votre PC.*



*RDS Draw vous permettra de créer vos propres images 3D !*

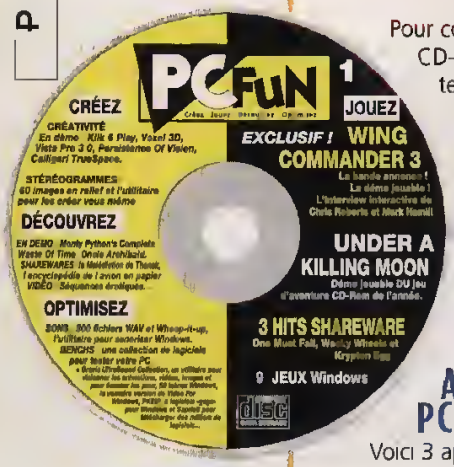
# Dragon Lore

## La légende commence.™



Copyright © 1997 Mindscape International Ltd. Copyright © 1997 Cryo Interactive Entertainment. Tous droits réservés. IBM est une marque déposée de International Business Machines Corporation. Windows et Windows 95 sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Dragon Lore : La légende commence est une marque de Mindscape International Ltd. Toutes les marques et marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

# LE CD-ROM DÉMO DE PC FUN



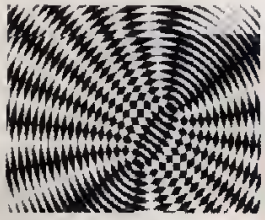

Pour commencer, insérez le CD-Rom dans votre lecteur. Sous DOS, passez sur le lecteur CD-Rom en tapant D: <ENTER> (bien sûr, si votre lecteur CD-Rom n'est pas installé en D, substituez D par le nom de votre lecteur)

## APPLICATIONS PC-FUN N°1

Voici 3 applications qui vous permettront de mieux découvrir certains sujets traités dans ce premier numéro.

*Lancez vous dans la 3D avec la démo de Caligari TrueSpace .*

Pour installer les applications, passez sur le Gestionnaire de Fichiers de Windows. Cliquez sur D si c'est le nom de votre lecteur. Ouvrez le répertoire PCFUN1 puis double-cliquez sur INSTALL.EXE et suivez les indications. Un nouveau groupe de programmes, nommé PC Fun, apparaîtra, ainsi que les 3 applications en question. Attention, pour bénéficier de ces applications, il vous faut la dernière version de Video For Windows installée sur votre PC. Au cas où vous ne l'auriez pas, nous l'avons donné dans les utilitaires .



*Les 3 demos proposées vont vous hypnotiser !*

### 1 - INTERVIEW INTERACTIVE DE MARK HAMILL & CHRIS ROBERTS

Double-cliquez sur l'icone "Interview WC3". Interviewez vous-même l'auteur de Wing Commander 3 et l'acteur principal du jeu. Cliquez sur la question de votre choix, et l'interviewé vous réponds. En raison de problémes techniques, les vidéos ne sont pas optimisées et cette application nécessite une configuration puissante pour que les animations vidéo soit de bonne qualité. Excusez-nous. .

### 2 - TESTS RT300

Double-cliquez sur l'icone "Test comparatif RT300". Testez-vous même les différentes qualité de digitalisation de la carte Video Blaster RT300.

### 3 - SÉQUENCE ÉROTISME

Double-cliquez sur l'icone "Séquence Érotisme". Deux petits films qui n'ont rien à voir avec le magazine, mais qui aura certainement un franc succès.

## BENCHS

Pour vérifier les capacités de votre PC (cf. page 25), nous avons inclus plusieurs benchs sur le CD-Rom. Placez-vous tout d'abord dans le répertoire approprié (tapez CD BENCH <ENTER>).

1 - Tests sous DOS (tapez CD DOS <ENTER>)
Tapez DRY586 <ENTER> pour un test en mode 486.
Tapez BMARK <ENTER> pour un test en mode réel.

2 - Test vidéo 3D (tapez CD VGA <ENTER> )
Tapez 3DBENCH <ENTER> pour un test 3D.

3 - Tests Windows
A partir du Gestionnaire de Fichiers de Windows, ouvrez le dossier BENCH du CD-Rom puis double-cliquez sur WINDSOCK.EXE ou WINTACH.EXE pour obtenir les tests.

## CALIGARI TRUESPACE

Une démo utilisable de ce logiciel de création d'images de synthèse, testé en page 54. Pour installer la démonstration, lancez Windows. A partir du Gestionnaire de Fichiers, ouvrez le dossier UTILS puis le dossier DISK1 et double-cliquez sur SETUP.EXE.

## DÉMOS

Nous vous proposons 3 démos extraites du CD-Rom ACE (cf page 60). Placez vous d'abord dans le répertoire DEMOS du CD-Rom (tapez CD DEMOS <ENTER>).

### 1 - DÉMO SECOND REALITY

Tapez CD 2NDREAL <ENTER> puis SECOND <ENTER> pour lancer la démo.

### 2 - DÉMO CRYSTAL DREAMS 2

Tapez CD CD2 <ENTER> puis CD2 <ENTER> pour lancer la démo.

### 3 - DÉMO PANIC

Tapez CD PANIC <ENTER> puis PANIC <ENTER> pour lancer la démo.

## GAGS

5 petits programmes Windows pour égayer votre bureau. Pour les lancez, passez sous le Gestionnaire de Fichiers de Windows.

### 1 - ANTS

Ce programme fait envahir le fond du bureau Windows par des fourmis gourmandes. Pour le lancer, ouvrez le répertoire GAGS puis le répertoire ANTS et double-cliquez sur ANTS.EXE.

### 2 - BARTEYE

Un Bart Simpsons apparaît et suit du regard votre souris. Pour le lancez, ouvrez le répertoire GAGS puis le répertoire BARTEYE et double-cliquez sur BARTEYES.EXE

### 3 - THE BUG
Un faux émulateur Mac et OS/2 envahit par un insecte (bug) plutôt stupide. Un vrai délice... Pour lancer ce programme, ouvrez le répertoire GAGS puis le répertoire BUG et double-cliquez sur THE_BUG.EXE.

### 4 - MY CATS
Un adorable petit chat court après votre souris... Un utilitaire qui a fait craquer toute les filles de la rédaction. Pour le lancer, ouvrez le répertoire GAGS puis le répertoire MYCATS et double-cliquez sur TOPCAT_.EXE

### 5 - TOYBART
Deuxième programme avec Bart Simpsons. Une fois lancé, Bart surgit régulièrement des bords de vos fenêtres Windows. Pour le lancer, ouvrez le répertoire GAGS puis le répertoire TOYBART et double-cliquez sur BART.EXE

## GRAVIS ULTRA-SOUND COLLECTION
Voici toute une série de shareware pour l'excellente carte Gravis Ultrasound. Pour en savoir plus, éditez le fichier README.TXT du dossier GUS...

## GREATEST PAPER AIRPLANES
Cette encyclopédie de l'avion en papier, testée en page 130, est en version shareware sur notre CD-Rom. Pour y accéder, passez sous le Gestionnaire de Fichiers de Windows. Ouvrez le dossier SHAREW puis le dossier PAP et double-cliquez sur PAPERAIR.EXE pour le lancer ou GROUPAIR.EXE pour l'installer.

## ICONES WINDOWS
Une collection de 50 icônes pour Windows. Nous vous proposons un utilitaire pour les visionner sur ce CD-Rom.

## JEUX WINDOWS
9 jeux qui ne bouleverseront peut-être pas votre vision du monde, mais qui devraient vous distraire. Pour les lancer, passez sous le Gestionnaire de Fichiers de Windows.

### 1 - BOXWORLD
Un jeu de réflexion très prenant et d'une simplicité étonnante. Pour le lancer, ouvrez le dossier JEUX puis le dossier BOXWORLD et double-cliquez sur BOXWORLD.EXE.

### 2 - CONNECT 4
Et voici l'adaptation du fameux jeu dérivé du morpion. Attention, l'ordinateur joue particulièrement bien. Pour le lancer, ouvrez le dossier JEUX puis le dossier CONNECT4 et double-cliquez sur CONNECT4.EXE.

### 3 - THE GREEN
Un mini golf complet ! Carrément... Pour le lancer, ouvrez le dossier JEUX puis le dossier GREEN et double-cliquez sur THEGREEEN.EXE.

### 4 - HYPEROID
Un clone d'Astéroid... Pour s'en délecter, ouvrez le dossier JEUX puis le dossier HYPEROID et double-cliquez sur HYPEROID.EXE.

### 5 - PIPES
Ceux qui connaissaient Pipemania ne seront pas perdus. Vous jouez le rôle d'un plombier qui doit éviter une fuite d'eau en raccordant rapidement des tuyaux aux formes variés. Pour le lancer, ouvrez le dossier JEUX puis le dossier PIPES et double-cliquez sur PIPE.EXE.

### 6 - SOLITAIRE
Un classique, certes, mais toujours aussi prenant. Pour le lancer, ouvrez le dossier JEUX puis le dossier SOLUS et double-cliquez sur SOLUS.EXE.

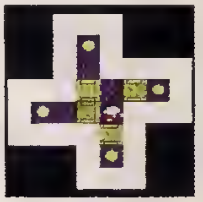
### 8 - WARHEAD
Un clone de Missil Command à votre disposition. Pour le lancer, ouvrez le dossier JEUX puis le dossier WARHEA et double-cliquez sur WARHEAD.EXE.

### 9 - WINFIGHT
Lancez ce jeu et, de façon aléatoire, un cow-boy jaillira de vos applications Windows. Abattez-le rapidement, sans quoi vous avez perdu ! On lance ce "chef d'œuvre" en ouvrant le dossier JEUX puis le dossier WINFIGHT et en double-cliquant sur WINFIGHT.EXE.

## KLIK & PLAY
Ce logiciel, testé en page 44, vous permettra de gagner dans chaque numéro de nombreux lots (voir concours en page 6). Pour installer la version démo, passez sous Windows sur le Gestionnaire de Fichiers. Ouvrez le répertoire K_P et double-cliquez sur SETUP.EXE. Suivez alors les indications pour l'installation.

*Les utilitaires «gags» vont égayer votre PC*

*La folie des avions en papier, avec Greatest Paper Airplanes.*



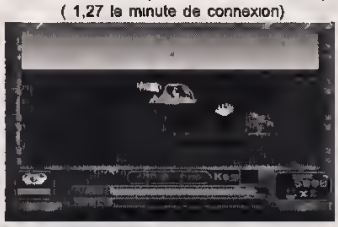
*Boxworld, un jeu sous Windows prenant et à la durée de vie vraiment longue...*


# 3615ATN
PROTOCOLE SMODEM 1,27 Francs la minute de consultation

POUR TELECHARGER LES INCONTOURNABLES DU SHAREWARE PC

Du 1 au 31/12/1994 recevez gratuitement le shareware In Search Of Doctor Riptide EN TAPANT 3615 ATN

Offre limitée à la france métropolitaine dans la limite d'une diquette par foyer. Seules les demandes formulées par minitel seront acceptées ( 1,27 la minute de connexion)



ATN SOFT
C'est aussi une sélection de jeux en shareware

| | | |
|---|---|---|
| 99014 | Wolfenstein 3d | 24,90 |
| 99025 | DOOM | 49,— |
| 99027 | DUKE NUKEM II | 24,90 |
| 99028 | Blacke Stone | 24,90 |
| 99029 | Epic Pinball | 24,90 |
| 99034 | RAPTOR | 49,— |
| 99035 | HOCUS POCUS | 24,90 |
| 99045 | JAZZ JACK RABBIT | 49,— |
| 99053 | Desert Srorm Command | 24,90 |
| 99054 | Black Thorne Demo | 24,90 |
| 99055 | Mystic Towers | 24,90 |
| 99058 | One must fall | 49,00 |
| 99000 | disquette de téléchargement | 20,00 |
| 100515 | Câble minitel (port compris) | 124,00 |

ET AUSSI DU CHARME
Strictement reservé aux adultes signature du bon de commande obligatoire
5 nouveaux packs de 5 disquettes chacun

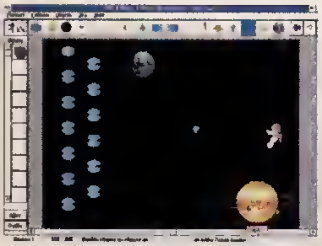
| | | |
|---|---|---|
| 2269 | busty club | 149,00 |
| 2270 | Spécial groupes | 149,00 |
| 2271 | Spécial anal | 149,00 |
| 2272 | Spécial oral | 149,00 |
| 2273 | Spécial lesbos | 149,00 |

Bon de commande à retourner à ATN Soft 7 rue magenta 68100 MULHOUSE
Tél : 89 66 11 60 Fax : 89 46 22 45

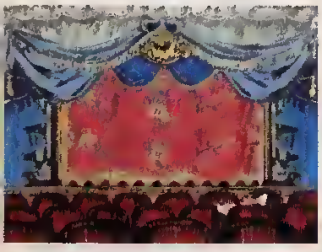
Nom. Prénom .
Adresse
CP Ville

Total (Chèque à l'odre d'ATNsoft)
Port (mandats acceptés)
et emballage: 25,-F(gratuit à partir de 150,-F de commande)
Total à payer:
signature

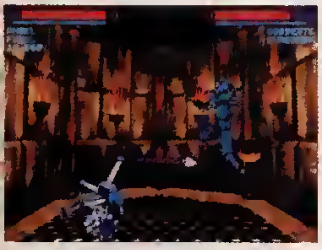
Carte bancaire
Expire fin



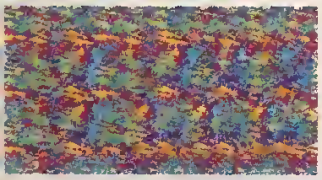
*Avec Klik & Play, faites vos jeux en suivant nos indications !*



*Monty Python's Complete Waste Of Time : la démo hilarante*



*One Must Fall : le jeu de combat sur PC par excellence !*



*Stéréogrammes : découvrez les images en relief.*

*Under A Killing Moon : la démo du jeu d'aventure de l'année !*

Quant à l'utilisation, référez vous aux explications de l'auteur, en page 62.

## KRYPTON EGG

Découvrez la version démo de ce casse-brique testé en page 108. Pour cela, sous DOS, placez-vous dans le répertoire JEUX (tapez CD JEUX <ENTER>) puis KRYPT (tapez CD KRYPT <ENTER>). Maintenant, lancez le jeu en tapant KE <ENTER>.

## LA MALÉDICTION DE THANAK

Cet éducatif, testé en page 130 de ce numéro, est disponible en version shareware sur le CD. Sous DOS, placez-vous dans le répertoire SHAREW (tapez CD SHAREW <ENTER>) puis THANAK (tapez CD THANAK <ENTER>) Lancez le pogramme en tapant THANAK <ENTER>.

## MONTY PYTHON'S COMPLETE WASTE OF TIME

Cette courte démo représente l'intro du logiciel. La surprise, c'est que cette intro change à chaque fois que vous la lancez. Pour éclater de rire un bon coup, passez sur le Gestionnaire de Fichiers de Windows. Ouvrez le répertoire MONTY et double-cliquez sur PYTHON.EXE pour lancer la démo.

## MULTIMEDIA VIEWER

Cet utilitaire Windows permet de visionner certains types d'images, de séquences animés et de sons. Il vous permettra par exemple de regarder les icônes Windows proposés sur le CD, ou d'écouter les très nombreux sons au format WAV. Pour le lancer, passez sur le Gestionnaire de Fichiers de Windows. Ouvrez le répertoire SHAREW puis VIEWER et double-cliquez sur MMEXTRA2.EXE.

## ONE MUST FALL

Le dernier jeu de baston en date est un shareware, ce qui ne l'empêche pas d'être le meilleur sur PC (voir notre test page 109). Sous DOS, placez-vous dans le répertoire JEUX (tapez CD JEUX <ENTER>) puis dans le répertoire OMF (tapez CD OMF <ENTER>), puis tapez OMF <ENFER>.

## PERSISTENCE OF VISION

Vous trouverez dans le répertoire SHAREW / POV l'ensemble de POV et de ses extensions, afin de pouvoir suivre les explications données en page 66

## PLAYTOONS : ONCLE ARCHIBALD

Pour lancer la bande annonce de ce logiciel, testé en page 126. Placez-vous dans le répertoire ARCH (tapez CD ARCH <ENTER>) du CD-Rom et tapez F <Enter>.

## RDS DRAW

Cet utilitaire sous Dos vous permettra de créer vos propres stéréogrammes, en suivant les indications de la page 72. Pour le lancer, placez-vous dans le répertoire SHAREW (tapez CD SHAREW <ENTER>) puis RDS (tapez CD RDS <ENTER>) et enfin tapez RDSDRAW <ENTER>.

## SAPRISTI

Pour installer le logiciel de téléchargement des serveurs du groupe Pressimage, passez sur le Gestionnaire de Fichiers de Windows. Ouvrez le dossier SAPRIS puis double-cliquez sur INSTALL.EXE.

## SONS

Près de 600 fichiers sons au format WAV vous attendent dans le dossier WAV du CD-Rom. Pour les écouter, vous pouv[illegible] le Mul[illegible]media [illegible]onnaire de [illegible]s de Windows, ouvrez le plus [illegible]er BENCH du CD-Rom puis [illegible]ble-cliquez sur [illegible]NDSOCK.EXE ou [illegible]NTACH.EXE pour obtenir les [illegible]sts.

que nous pouvons vous les proposer, qu'ils en soient éternellement remerciés.
Pour les découvrir, placez-vous dans le répertoire STEREO (tapez CD STEREO <ENTER>). Tapez PV puis sélectionnez l'image à voir et pressez Return.

## SURPRISE

Un nouveau magazine, dédié au Univers Interactifs, sortira début 95. Voici, en exclusivité pour vous, lecteurs, la couverture de ce futur best-seller. Pour la découvrir, placez-vous dans le répertoire SURPRISE (tapez CD SURPRISE <ENTER>). Tapez PV puis sélectionnez l'image Interactif et pressez Return.

## UNDER A KILLING MOON

Et voici une démo jouable de ce excellent jeu d'Access Software testé en page 90. La démo est [illegible] anglais, mais le jeu sera disponible avec des sous-titres françai[illegible] Pour installer la démo sur le disque dur, tapez simplement DEMO <ENTER> à partir du CD-Rom et suivez les instructions d'installation.

POUR JOUER : dans l'écran de configuration, mémorisez les touches utiles. Choisissez Démo Mode 1, et pressez Enter pour passer à la partie jouable de la démo.

## UTILITAIRES

Quelques classiques que vous vous devez de posséder...

### 1 - PKZIP

Ce compresseur / décompresseur de données vous permettra de compacter ou décompacter bon nombre de fichiers... Il se trouve dans le dossier UTILS/PKZIP

### 2 - UNIVESA

Voici un fichier qui est en fait un driver SVGA universel. Si jamais vôtre driver SVGA ne marche pas UNIVESA est votre seul espoir. Il se trouve dans le dossier UTILS.

# Rendez vous au Virgin Megastore

52-60 Avenue des Champs Elysées - 75008 PARIS

pour découvrir en avant-première

# Klik & Play

Mercredi 7 Décembre,
Samedi 17 Décembre et
Mercredi 21 Décembre
de 14h30 à 18h00
au rayon "GAMES"

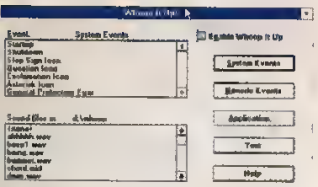
en présence
des auteurs

## Le créateur de jeux révolutionnaire

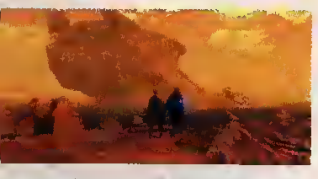
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

*Vista Pro vous permettra de tester vos talents de jardinier !*

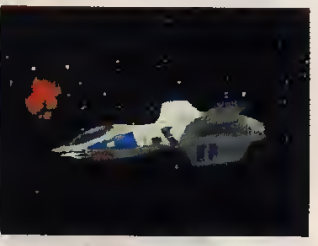
*Wacky Wheels, un jeu d'arcade jouable et prenant..*



*Whoop-It-Up, pour sonoriser votre bureau Windows.*



*La démo de Wing Commander 3, c'est une presentation video .*



*...mais aussi une partie jouable avec un premier combat !*

### 3 - VIDEO FOR WINDOWS

La dernière version en date de Video For Windows doit s'installer sous Windows, à partir du gestionnaire de fichiers. Ouvrez le dossier UTILS puis le dossier VFW et double-cliquez sur SETUP.EXE pour l'installer sur votre disque dur.

### 4 - WINPOST

Un émulateur de Post-It pour PC, ça vous tente. Il s'exécute à partir du Gestionnaire de Fichiers de Windows. Ouvrez le dossier UTILS puis le dossier WPOST31A et double-cliquez sur WINPOST.EXE.

## VISTA PRO 3.0

Cette démo vous permettra d'exercer vos talents de jardinier virtuel dans une seule région. Pour lancer la démo, placez-vous dans le répertoire VPE (tapez CD VP3 <ENTER>) puis tapez VPDEMO. Les explications sont incluses dans la démo de ce soft, testé en page 50.

## VOXEL 3D

Voici une bande annonce de ce logiciel présenté en page 38. Elle se lance sous Windows, à partir du Gestionnaire de Fichiers, en ouvrant le dossier VOXEL puis en double-cliquant sur DEMOVOX.EXE.

## WACKY WHEELS

Un clone de Mario Kart sur PC. C'est possible ! Pour lancer la version démo de ce logiciel, testé en page 109, placez-vous dans le répertoire JEUX (tapez CD JEUX <ENTER>) puis WACKY (tapez CD WACKY <ENTER>) et enfin WW pour lancer le jeu. Attention : le jeu ne fonctionne pas sur certains PC à partir du CD. Si c'est votre cas, copiez l'ensemble du répertoire WACKY sur votre disque dur, et lancez Wacky Wheels à partir du disque dur.

## WHOOP-IT-UP

Voici un utilitaire Windows qui permet d'associer des sons au format WAV (et vous en avez plus de 550 sur le CD) à des événements Windows. Bref, de quoi sonoriser un peu votre bureau et vos fenêtres PC. Pour le lancer, passez sur le Gestionnaire de Fichiers de Windows. Ouvrez le dossier WHOOP, puis double-cliquez sur WHOOP.EXE.

## WING COMMANDER 3

Alors comme ça, notre news en page 80 ne vous a pas suffit. Vous en voulez plus... Vous voulez jouer. Cette démo vous offre une bande annonce vidéo du jeu, mais aussi un combat jouable... Pour l'installer, placez-vous dans le répertoire WC3DEMO (tapez CD WC3DEMO <ENTER>) et tapez WC3DEMO <ENTER>.

Configuration minimale : processeur 486 DX 33, 8Mo de mémoire vive (RAM), 7000 Ko de mémoire XMS (cf. article sur la mémoire), un lecteur CD-ROM double vitesse et un joystick. Le mieux est d'éviter tout programme résident inutile dans votre configuration, comme un gestionnaire de modem par exemple.

En cas de problème faites une disquette Boot (cf. article)
Créez un fichier AUTOEXEC.BAT avec l'éditeur du DOS.
Contenu :
PROMPT $P$G
PATH=C:\DOS
KEYB FR
< Votre ligne de commande pour charger la souris >
< Votre ligne de commande pour déclarer le lecteur CD >
Créez un fichier CONFIG.SYS avec l'éditeur du DOS
Contenu :
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=25
BUFFERS=25
< Votre ligne de commande pour déclarer le lecteur CD>

Une fois la démo lancée tapez Escape ou Échappe pour entrer dans la phase jouable.

POUR JOUER :
Le joystick :
- bouton de feu 1 : Tir canon
- bouton de feu 2 + joy vers l'avant : accélérer
- bouton de feu 2 + joy vers l'arrière : freiner
- Les deux boutons à la fois : tir missile

Le clavier :
- + : accélérer
- - : freiner
- TAB : Post-combustion
- G : sélection canon
- , : Sélection missile
- barre d'espace : tir canon
- Entrée : tir missile
- T : choisir la cible suivante
- Y : choisir la cible la plus proche
- L : Verrouiller sur cible
- Q : Autopilote
- ALT X : quittez la démo
- ALT L : mode de vitesse d'affichage le plus rapide
- CTRL flèche gauche : affichage plus sombre
- CTRL flèche droite : affichage plus clair

## RESPONSABILITÉS

La disquette et le CD ont été contrôlé avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté.
Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standards. Cependant aucune garantie ne peut être donnée pour un disfonctionnement éventuel, un quelconque dommage ou une perte de donnée. PC FUN s'engage à échanger les disquettes et CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur la disquette et le CD.
Tout CD ou disquette défectueux suivant ce critère peut être retournée en expliquant le disfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :
PC FUN, Service disquette / CD-ROM
5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable jusqu'au 30 janvier 1995

PC ET PC CD-ROM

# NASCAR RACING

Laissez-vous enivrer par la vitesse, la tension des courses et les spectaculaires télévisions de NASCAR RACING. Et, pendant un PC et CD-ROM PC, ce jeu, grâce à des détails à vous couper le souffle, est une stupéfiante réplique des circuits de Nascar, réalisés à partir de 0 mains originaux et d'extraits de retransmission télévisées de Nascar.

- Un réalisme télévisuel et une vitesse uniques grâce à une technologie utilisant des textures 3D.
- Un maniement extra-romaine qui fait que les pilotes réagissent physiquement comme s'ils étaient en chair et en os.
- Le maniement et et la vitesse peuvent être adaptés au goût de chaque joueur.
- Une version SVGA (incluse) donne une qualité de détail jamais égalée sur PC.
- Les nouvelles routines d'intelligence artificielle ont été développées pour que les adversaires contrôlés par l'ordinateur. La lutte sera serrée!

Virgin

PAPYRUS

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT SARL
233 RUE DE LA CROIX NIVERT, 75015 PARIS, FRANCE

3615
VIRGIN GAMES

Nom/Prenom: _____

Adresse: _____

Je possède un CD ROM ☐

Je désire recevoir gratuitement le Catalogue Virgin ☐

Je désire recevoir un CD ROM de démonstration (contenant au minimum 4 titres), contre le chèque de 25FF libellé à l'ordre de V.I.E. ci-joint ☐

Renvoyer à: Virgin Interactive Entertainment/NCC BP 216 000, 13796 AIX EN PROVENCE Cedex 03

Conformément à la loi informatique et liberté du 06/01/1978 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Si vous souhaitez ne pas apparaître dans notre fichier il suffit de le demander par écrit

# J'ADORE...

... Quand je vois du courrier des lecteurs dans le numéro 1 d'une revue. Surtout quand il n'y a pas eu de numéro 0 publié avant. Et même dans ce cas les lecteurs en question sont souvent des copains des rédacteurs et on peut s'interroger sur l'intérêt et la franchise des opinions exprimées. Sinon, peut-être s'agit-il d'extra-lucides qui arrivent à lire le journal avant même qu'il ne soit écrit ? Fort heureusement pour nous, on n'a pas eu à fabriquer de fausses lettres pour cette rubrique. Ni à imprimer une page blanche afin que vous sachiez qu'il y a une rubrique consacrée à votre courrier dans cette revue. Grâce à l'émission de radio qu'une partie de l'équipe réalise le samedi après-midi sur un poste parisien (ICI et MAINTENANT, 88.2 FM à 15h30), on a pu avoir du vrai courrier dès le numéro 1. DÉJÀ une performance incroyable réalisée par PC FUN, le vrai magazine comme il n'y en a qu'un ! Merci à toutes celles et ceux qui ont pris sur leur temps pour nous donner des idées. Quand aux autres, profitez vous aussi de cet espace de liberté, on attend et on espère vos réactions déchaînées...

## PAS VRAIMENT GRATUIT

L'idée de créer une revue consacrée au PC et cela en demandant l'avis des auditeurs, c'est vraiment ce qu'on attendait. Pensez aux petites configs et parlez des sharewares, des freewares et des démos. Profitez-en pour montrer aux gens qu'avec un PC on peut faire autre chose que d'utiliser des logiciels du commerce.
SILVERE

• *Tout à fait d'accord, d'ailleurs tu auras remarqué bon nombre de Freewares ou de Sharewares dans ce premier numéro. Mais n'oublions pas que le Shareware n'est pas gratuit. Aux Etats-Unis, les auteurs de bons sharewares roulent sur l'or... ce qui n'est pas vraiment grâce à nous. Alors, c'est OK, on parle du Shareware, mais quand vous trouvez vraiment ça bien, envoyez ce qu'on vous demande. En plus, souvent, cela permet d'avoir une version plus complète du jeu après...*

## WISH... WISH... WISH...

Si je vous écris aujourd'hui, c'est essentiellement pour essayer "Write" que je viens d'acquérir (légalement!) et aussi pour vous entretenir de votre projet de magazine. Projet difficile et ambitieux. De toutes les revues actuelles, je n'ai pas encore trouvé LE magazine idéal. Je les choisis en fonction de la disquette "en plus" ou à l'occasion d'un dossier spécial qui me concerne particulièrement. Concernant la présentation, j'aimerais qu'elle soit sobre, c'est-à-dire pas trop fouillis et coloriée, de préférence les articles sur un fond blanc et avec la numérotation de toutes les pages. J'aimerais trouver présentées et commentées les encyclopédies CD thématiques ou généralistes. D'une manière générale, pour l'appréciation d'un logiciel, et surtout s'il s'agit d'un jeu, n'écrivez pas trop de texte, uniquement l'essentiel, et privilégiez plutôt les photos d'écran. Pas de notes car cela dépend des goûts de chacun. Il suffit de préciser la jouabilité (config minimale requise, difficulté, ergonomie), de commenter les graphismes, les sons et surtout quantifier la durée de vie. Ce que j'aimerais par dessus tout y retrouver, ce sont les dossiers qui suivent les tests dans votre émission. Voilà, de tout cœur je vous souhaite une bonne réussite et surtout bon courage : cela va être difficile de contenter tout le monde.
PATRICK

• *Je te réponds essentiellement pour essayer mon nouveau "Word". Merci pour tes suggestions et particulièrement pour ton intérêt pour les dossiers qui traitent les thèmes abordés par les jeux, vu que c'est ma rubrique. C'est également moi qui choisis les extraits de lettres pour le courrier. Pour notre maquette, on va faire le maximum, mais on a un maquettiste de type intello-branché, alors...*

## MÉCONTENT D'AVANCE !

Vous êtes des rapaces prêts à sacrifier un auditeur pour faire marcher votre émission. Pour votre journal PC, je pense que vous pourriez y mettre une photo de vous avec un bloc de béton aux pieds et au fond d'une mer de piranhas. Je suis sûr que ça ferait vendre surtout si elle était en couverture.
PHILIPPE

• *On s'engage solennellement à faire autant pour nos lecteurs que pour nos auditeurs. Pour la couverture c'est une bonne idée, mais on ne voudrait pas avoir d'ennuis avec la SPA si un piranha mord Steph.*

## UN FANATIQUE !

En dehors de GEN 4, la meilleure revue est CD LOISIRS dont vous pourriez vous inspirer. Depuis feu HEBDOGICIEL, l'humour est absent des magazines et c'est dommage. Je ne voudrais pas trouver chez vous du X, des listings, une rubrique "Coding-Démos", des articles trop pointus, des préviews qui n'en sont pas... Mais, j'aimerais y trouver des tests d'éducatifs de qualité, des tests de jeux "honnêtes", une rubrique concernant les jeux à éviter, de vrais comparatifs pour le matériel et des aides de jeux.
FREDDY

• *On a fait mieux que s'inspirer de CD Loisirs, on a directement pris Yann, le maître d'œuvre de ce fantastique magazine, comme collaborateur. Pour le X on est désolé, mais justement on a pris Yann comme collaborateur.*

# RECEVEZ GRATUITEMENT

## LES MEILLEURS SHAREWARES DE JEUX POUR PC

Doom, un jeu d'ID Software

One Must Fall, un jeu d'Epic MegaGames

Raptor, un jeu d'Apogee Software

Jazz Jackrabbit, un jeu d'Epic MegaGames

Duke Nukem II, un jeu d'Apogee Software

Hocus Pocus, un jeu d'Apogee Software

Xargon, un jeu d'Epic MegaGames

Blake Stone, un jeu d'Apogee Software

Mystic Towers, un jeu d'Apogee Software

Wacky Wheels, un jeu d'Apogee Software

Corridor 7, un jeu de Capstone Software

Riptide, un jeu de Mindstorm Software

**Pour recevoir gratuitement*, chez vous, par la poste, le jeu de votre choix parmi les best-sellers de l'année 94, sur disquette 3"1/2, composez sans tarder le**

# 3617 JUKEBOX

Laissez nous simplement votre adresse pour recevoir, chez vous, par la poste, le logiciel de votre choix sur disquette 3" 1/2 * Pas d'autres frais que le coût de la consultation de service (5,40 FTTC la minute) Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prise en compte Envoi en France métropolitaine uniquement. Le shareware n est pas un logiciel gratuit Son auteur vous permet de l utiliser gratuitement pour le tester Si vous l utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs

Pointsoft

PointSoft S.A. - RC B 391 054 061 - 111, rue de Croix - 59510 HEM - FRANCE

**Écrivez-nous à :**
PC Fun, Forum,
5-7 rue Raspail,
93108 Montreuil
Cédex

## 100% À COTÉ !

Votre idée de créer un nouveau journal est bonne. Il manque un journal pour vieux ados (+ 18 ans) : ludique mais pas débile. Proposition de pagination : 40% de tests de jeux, 30% de soluces, 10% d'actualité, 10% de programmation orienté développement jeux, démos etc... 5% reportages ou interviews et 5% livres et dossiers. Si votre magazine respecte grosso modo ces idées : je m'abonne, promis ! PAUL

• *Salut vieil ado ! Les deux Stephs assurent que notre pagination respecte exactement tes pourcentages, mais ils ont eu 2 en maths au Bac à eux deux, alors je ne suis pas sûr...*

## LES GROS TITRES

ET MAINTENANT, pour le bouquet final, voici les noms que vous nous aviez suggérés à la place de PC FUN. A vot' bon cœur M'sieurs Dames :

PC Ad Hoc, PC at Home, PC pour Tous, French PC Magazine, PC Tout Bon, Dixi PC, Pixel Magazine, Up To Date Magazine, PC Rusé, PC Toqué, PC On the Air, Rom steak, Pupuce Revue, Soft et Loisirs Magazine, Ciel mon PC, PC Now, PC Facile, le PC débridé, PC Cool, PC Plus, le PC sans Virus, Destination PC, PC Zine, Vision PC, le PC Créatif, PC & CD, PC Service, PC Média, PC 2000, Dimension PC ...

**So long, a bientôt !**

*Laurent Guerdo*

## LES CONSEILS DE PC FUN : LES DEGATS DE LA FOUDRE

De retour des plages brûlantes de soleil, vous allez faire un petit tour du côté de votre petite machine à vous. Et la, horreur elle ne fonctionne plus. Aprés avoir actionné le bouton de l'interrupteur rien ne se produit. Vous n'entendez plus le doux chant du ventilateur.

En revanche, le moniteur qui est connecté à votre micro lui fonctionne. Pas de doute l'alimentation est morte. Pourtant, avant de partir vers des lieux idylliques, vous aviez pris toutes les précautions. Couper le disjoncteur (celui que l'on appel le «général») de façon à ne plus être relié au réseau EDF. Votre étonnement est d'autant plus grand, que vous pensez avoir pris les précautions nécessaires. Mais non ça n'est pas le cas. Dans le cheminement de votre réflexion une erreur fatale s'y est glissée. En effet, vous avez oublié de débrancher de la prise murale votre ordinateur, maintenant tristement malade. Pourtant votre prise est reliée à la terre, donc doit vous protégez de tous problèmes électriques. Oui, tout cela est vrai si vous êtes relié au réseau. Vrai, pour les surtensions, pour les courts circuits,, ce qui n'empêche pas votre micro d'être endommagé. Que fais le disjoncteur en cas de fonctionnement anormal ? Il coupe le courant. En fait cette protection électrique vous protège essentiellement des incendies. Un simple rappel s'impose. Quand il y a une fuite à la terre, ou pire un court-circuit, les conducteurs électriques qui vont de votre arrivée à votre prise de courant subissent une surchauffe. Et si vous n'aviez ni disjoncteur ni fusible ce serait un beau feu de joie. Adieu votre gentil petit ordinateur, adieu tout votre beau travail accumulé, et que vous conservez avec tant de soin. Mais je vous entends dans vos chaumières : " mais ce journaleux nous alléchent en parlant des dégâts occasionnés par la foudre, et en fait il nous parle du rôle du disjoncteur? Bizarre non ? " Alors maintenant venons en à l'orage et à sa conséquence la foudre. L'orage tonne et devant votre micro vous poursuivez une partie d'échec qui vous captive. Le bruit du tonnerre résonne au loin il n'y a donc rien à craindre. Grave erreur l'avancée de la tourmente est complètement imprévisible. Il faut donc, après avoir sauvegardé son travail ou la partie en cours, arrêté sans délai sa machine. Pour au moins deux bonnes raisons :

1) Rien de plus désagréable qu'une coupure de courant qui vous prive d'un travail non sauvegardé.
2) la destruction, dans le meilleur des cas de l'alimentation de votre petit bijou.

De plus il faut impérativement débrancher votre outil préféré. La prise de terre qui vous protège, le plus souvent efficacement, des chocs électriques qui peuvent survenir sur votre installation, est au contraire le vecteur le plus affreux pour vous casser votre petite merveille. Et plus votre prise de terre est de bonne qualité plus le courant de foudre détruira votre matériel. Cela vaut quelques explications. La foudre tombe soit sur le lieu ou vous êtes, soit tout prét. Après avoir tout saccagé sur son passage elle rejoint la terre. Et c'est la que la gredine, que dis-je, la perverse elle vous laisse en guise de carte de visite sa trace fatale. Le courant de foudre est tellement intense que part son rayonnement il «remonte» par la terre et il vous grille au minimum votre alimentation.

Comment se protéger ?
Le plus simple vous débranchez le micro. Après une enquête auprès d'EDF, nous vous conseillons soit :
- Un surtenseur.
- Un parafoudre.

C'est deux systèmes fonctionnent bien. Toutefois,.la foudre est tellement puissante et d'une rapidité fulgurante que ces deux protections ne sont pas imparables. Le mieux encore, si cela vous est possible c'est de débrancher.

# DELTAROM

24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36
Lundi - Samedi : 9h00-12h30 14h00-18h30

## L'EXPLOSION MULTIMEDIA EST LA !

## PACK DE 10 CDROM : 260 F

**❑ 5 FOOT-10PAK Vol. 1 — 260 F**

Un ensemble en accordéon de 10 COROM contenant **King Quest V, Stellar 7, Man of the year, World fact book, Best of Media Clips, World Atlas PC Karaoke Classics, COROM of COROMs, PC Animation Festival, Doom** (épisode 1). Le tout déplié faisant 1m20 d'où le nom de 5 ft

**❑ 5 FOOT-10 PAK Vol. 2 — 260 F**

La suite du vol. 1 dans la même configuration d'accordéon de 10 COROM **Microsoft's Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Sherlock Holmes, Paramount Movie Select, PC Karaoke, Space Quest 4, Home Medical Advisor, Arts & Letters Warbirds, Fantasia's 2000 Fonts, Battle Chess Enhanced.**

**❑ TREASURE PACK — 260 F**

Un pack contenant 10 des meilleurs CD ROM de la série Wayzata. **Clip Art Novice, Photo Pro Vol 3 : Fotobank, Gallery of dreams : Surreal Imagery, CD Fun House 9.0, Foot Pro Vol 1, Photo Pro Vol 6 : Flowers, QuickToons 1 : Cartoon Classics, Newsbytes, Washington Times and Insight, SuperToons.**

**❑ EXPLORER PACK — 260 F**

Un pack contenant 10 nouveaux CD ROM de la Wayzata Technology : **Tony Quinn's Virtual Galaxy, Beyond the Wall of Stars : Quest one of the Tarzan Trilogy, Sound Library Pro, Matt & Joes Cool Screen Backgrounds, Font Pro: Types of Distinction, SuperToons 2 : The Legend Continues, Loon Magic, Photo Pro Select.**

**Les 2 PACKS au choix à 500 F**
Pour les frais de port, chaque PACK est considéré comme 1 CD et non comme 10.

## Lecteurs CDROM, Cartes Sons

| | |
|---|---|
| Lecteur PANASONIC DV CR 562 B | 950 F |
| Lecteur MITSUMI DV FX001-D | 840 F |
| Lecteur SONY DV CDU 33 A | 820 F |
| MITSUMI 3V FX300DE | 1320 F |
| SoundBlaster 16 Value | 685 F |
| SoundBlaster 16 MCD | 890 F |
| SoundBlaster 16 ASP | 1050 F |
| SBlaster 16 MCD ASP | 1250 F |
| SoundBlaster AWE 32 | 1850 F |
| Carte KORG Wave | 870 F |

**ENCEINTES**

| | |
|---|---|
| CP55 2x2W | 65 F |
| MLi168 2x3,5W | 165 F |
| MLi691 2x4W | 195 F |
| SW30 2x25W | 290 F |
| AT75 2x80W | 460 F |

## CARTE REEL MAGIC LITE : 2280 F

La carte REEL MAGIC LITE est livrée avec 2 CDROM dont le jeu " HORDE" en version MPEG

## PC CDROM

**Animation**

| | |
|---|---|
| Animation Tour | 85 F |
| Bugs Bunny | 65 F |
| Classic Cartoons | 65 F |
| Porky Pig | 65 F |

**Astronomie - Espace**

| | |
|---|---|
| Return to the moon | 99 F |
| Space & Astronomy | 105 F |
| Space Shuttle | 85 F |
| Starlite | 135 F |
| Travel to Space | 85 F |
| World View | 95 F |

**Graphiques - Images**

| | |
|---|---|
| Designer Clipart (1à5) | 85F/vol |
| Clipart Library | 75 F |
| Color Magic Clipart | 146 F |
| GIFs Galore | 109 F |
| Graphic/Sound Explorer | 95 F |
| Image Library II | 85 F |
| Sharing 2700 TT Fonts | 95 F |

**Musique et sons**

| | |
|---|---|
| 16 Bits Sound Master | 85 F |
| Encyclopedia of sound | 75 F |
| Midi & Wave WorkShop | 85 F |
| Midi Music Shop Prof. | 95 F |
| Midi Master Collection | 85 F |
| Music Box 1994 | 85 F |
| Music From Heaven | 85 F |
| Sound Library II | 85 F |
| Sound Library Pro | 95 F |

**Voyages - Découvertes**

| | |
|---|---|
| Adventures | 95 F |
| Americana | 95 F |
| Deep Voyage | 95 F |
| Oceans Below | 95 F |
| World Atlas 5.0 | 119 F |

**WINDOWS**

| | |
|---|---|
| 49ER Windows Games | 75 F |
| 50 WINDOWS GAMES | 75 F |
| CICA Windows(3CD) | 105 F |

## JEUX PC CDROM

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | INDY 4 | 175 F |
| | | IRONHELIX | 135 F |
| 7TH GUEST | 175 F | LEISURE LARRY 6 VF | 279 F |
| ARMORED FIST | 323 F | MAD DOG MACCREE | 175 F |
| COLONIZATION | 299 F | MAD DOG MACCREE 2 | 280 F |
| COMMANCHE + MIS 1&2 | 324 F | MEGARACE | 160 F |
| CRITICAL PATH | 175 F | MYST NF | 360 F |
| CYCLEMANIA | 290 F | NOVASTORM | 290 F |
| DAY OF THE TENTACLE | 175 F | OUTPOST VF | 295 F |
| DOOM II | 369 F | QUANTUM GATE | 175 F |
| DRAGONLORE VF | 329 F | REBEL ASSAULT | 230 F |
| ECSTATICA | 290 F | SAM & MAX VF | 329 F |
| F15 STRIKE EAGLE III | 140 F | SECRET Weapons Luftwaffe | 75 F |
| FLY/DRIVE SPECTACULAR | 125 F | STAR WAR CHESS | 112 F |
| GABRIEL KNIGHT | 308 F | SUPER ARCADE GAMES | 195 F |
| GOBLIIINS VF | 135 F | T.F.X. VF | 350 F |
| GUNSHIP 2000 | 175 F | THE HORDE | 299 F |
| INCA | 175 F | THEME PARK VF | 350 F |
| INCA 2 VF | 299 F | UNDER KILLING MOON VF | 329 F |

CREATURE SHOCK - INFERNO - L.B.A. - MAGIC CARPET : ☎

## PC CDROM CHARME

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | LA TRAVIATA | 140 F |
| | | LEGEND OF KAMASUTRA | 210 F |
| 101 POSITIONS (2 vol) | 280 F/vol | MAIN STREET U.S.A. | 219 F |
| AMERICAN GIRLS (2vol) | 225 F/vol | MARRIED WOMAN | 229 F |
| BEACH GIRL (Mpeg Soft) | 175 F | MASK | 168 F |
| REST OF DIGITAL XTC | 210 F | MEN'S CLUB | 140 F |
| BEST OF VIVID | 280 F | MOVIES FOR THE NIGHT | 140 F |
| BLINDSPOT | 168 F | MYSTIQUE OF ORIENT | 168 F |
| BLONDE JUSTICE | 168 F | MYSTIQUE OF ORIENT 2 | 168 F |
| BODACIOUS BEAUTIES | 270 F | OBSESSIONS (Mpeg Soft) | 175 F |
| BUSTING OUT | 210 F | ORIENTAL HOT NIGHT | 140 F |
| CALIFORNIA BEAUTIES | 270 F | PEARL MOVIE (Mpeg Soft) | 175 F |
| CAMP DOUBLE | 224 F | PINK LADIES | 140 F |
| CHEATING | 168 F | PRETTY BABY | 140 F |
| CREME DE LA CREME | 225 F | RACQUEL RELEASED | 280 F |
| CROWBERRY | 140 F | SAKURA | 140 F |
| DIGITAL SEDUCTION | 219 F | SEX | 168 F |
| DIRTY LAUNDRY | 229 F | SEXUAL OBSESSION | 219 F |
| DREAM MACHINE | 360 F | SEYMORE BUTTS | 360 F |
| ENDANGERED | 219 F | SINFULLY YOURS | 221 F |
| ENJOYABLE FIGHTERS | 140 F | SURFER GIRL | 217 F |
| EXPOSE | 229 F | SOUTHERN BEAUTIES | 230 F |
| FRAT GIRL DOUBLE DD | 239 F | SWEET SUMMER | 140 F |
| GIRLS DOING GIRLS | 168 F | TABOO 1994 | 140 F |
| GIRLS,GIRLS,GIRLS | 216 F | TABOO (MPEG Soft) | 175 F |
| GIRLS OF VIVID (2 vol) | 140 F/vol | THE COVEN | 168 F |
| HENPECKING | 140 F | THE SWAP | 168 F |
| HIDDEN OBSESSIONS | 245 F | TRACY I LOVE YOU | 225 F |
| ICE WOMAN | 168 F | WACS | 215 F |
| IMMORTAL DESIRES | 168 F | WEEKEND ATERNIES | 229 F |
| INDISCRETION | 239 F | WINNER TAKES ALL | 240 F |
| INSATIABLE WOMEN | 140 F | WOMEN LOVE MEN | 235 F |

**ATTENTION : Pour toute commande d'un CD de charme d'une valeur supérieure à 200 F le CDROM VIRTUAL VIVID est offert gratuitement. Demandez-le !**

**Pour tout achat de 3 CDROM de charme au choix, DELTAROM vous offre 1 CDROM parmi : MOVIES FOR THE NIGHT - PINK LADIES - PRETTY BABY - SWEET SUMEER. Choisissez !**

## CDROM "VIRTUAL VIVID" : 35 F

Un montage vidéo présentant des extraits des meilleurs titres de VIVID : Racquel Released, Mask, Winner Takes All, Sex, ...

**Bon de Commande** à expédier ou faxer à **DELTAROM**
24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36 PC FUN01

Vous pouvez reproduire le bon de commande ci-joint sur papier libre en indiquant la revue

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél .....

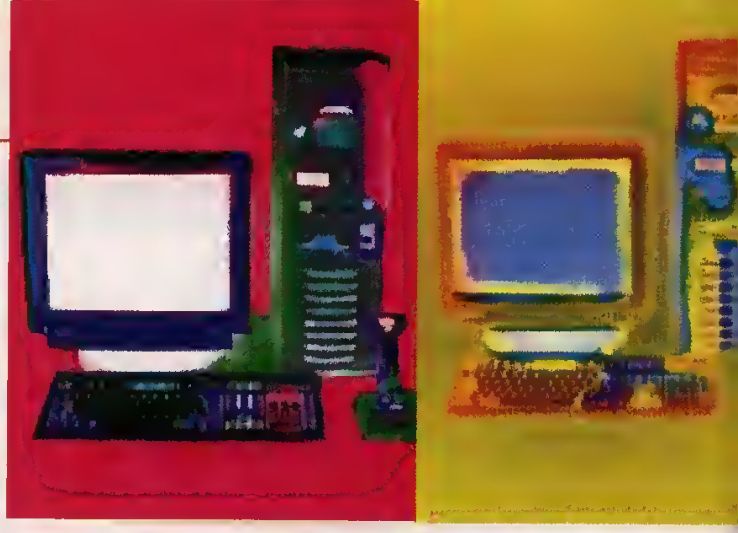
❑ Je règle comptant par chèque bancaire ou postal ou par mandat

❑ Par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _

Date d'expiration C.B _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

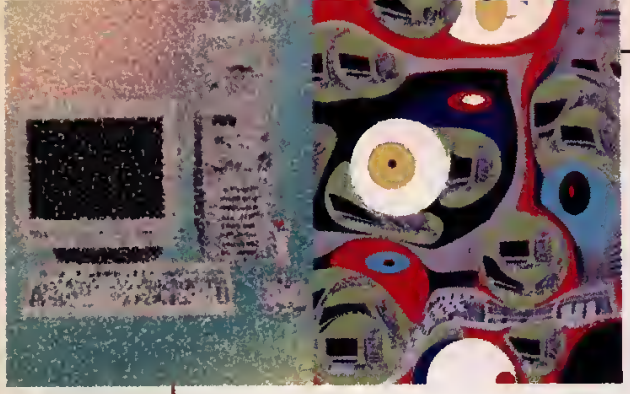
| Référence | Prix |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Port | |
| Total | |

Port : 32 F jusqu'à 3 CD + 5 F pour chaque 2 CD 60 F pour les kits



# Quel PC pour se faire plaisir ?

***Ils peuvent être MPC, MPC2, ISA, VESA, PCI, Tower, CD, VGA, SVGA, SX, DX, 33, 66, 90 ou même 100... Selon, ils peuvent coûter de 2000 à 30000 francs. Ils, ce sont les PC ! Alors quand il s'agit d'en choisir un pour une utilisation personnelle, mieux vaut avoir un expert en la matière à vos côtés... ou alors ce premier dossier de PC Fun...***



**TEST COMPARATIF :**
**486 DX2- 66**
**486 DX4 - 100**
**PENTIUM 60**
**PENTIUM 90**

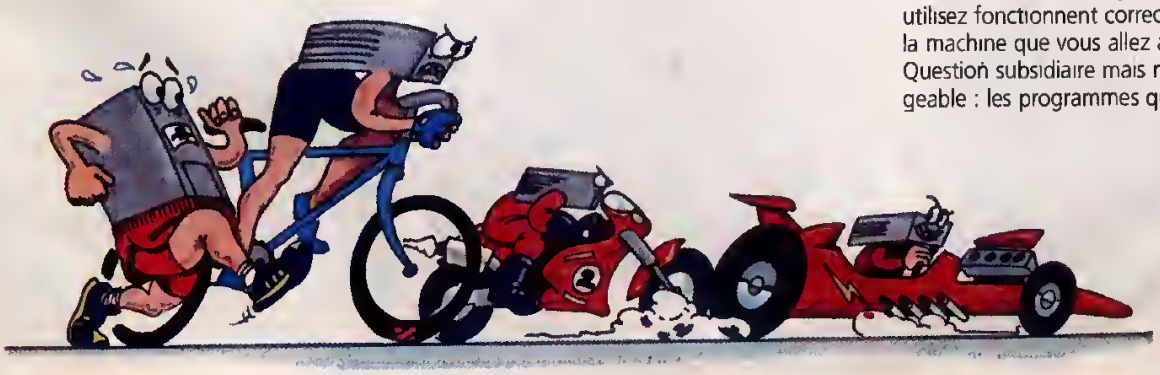
# 1- La Course à la Puissance :

## RÉEL BESOIN OU LEURRE PUBLICITAIRE ?

Le schéma est classique : vous aviez acheté l'ordinateur de vos rêves, le tout dernier modèle, celui qui, pensiez-vous, était capable de faire tourner tous les logiciels existants et à venir. Deux ans ont passé.
La moitié des logiciels sont devenus inutilisables car trop lents, et, petit à petit, la presse spécialisée vous informe que tel ou tel soft ne tourne plus sur votre machine. Désespéré, vous cherchez à la revendre pour en acquérir une nouvelle, et là, c'est le coup de massue : elle ne vaut plus, au mieux, que le quart de sa valeur initiale.
Rideau !

### LA PUCE À L'OREILLE...

Et bien oui, c'est comme ça ! C'est agaçant, et force est de constater que l'avenir semble se présenter sous les mêmes hospices. Alors vous voyez arriver ces nouvelles machines qui vous font rêver, *DX4*, *Pentium*, et vous vous demandez si le jeu en vaut la chandelle. C'est exactement la question que toute la rédaction de PC Fun s'est posée, et vous aussi sans doute !
Faire un comparatif de puissance était d'autant plus intéressant qu'un nombre inimaginable de rumeurs, plus folles les unes que les autres, circulent un peu partout. «Le Pentium est en fait complètement raté et n'apporte qu'un gain de puissance négligeable vu le prix», «aucun programme n'exploitera jamais ce processeur, ou seulement lorsqu'il sera déjà dépassé». Pour le *DX4 - 100*, certains prétendent carrément que «son principe même est une arnaque monumentale», et l'avis le plus récurrent insinue que «les machines vendues actuellement ne permettent absolument pas à la nouvelle génération de processeur d'exprimer leur puissance». Toutes ces théories sont en général étayées par des tests qui produisent des chiffres sensés prouver les dires des uns et des autres : le *Pentium 60* avec le test «Cobra» produit 41856.32 «Drystones» alors que le...
On s'en fiche !
La seule chose qui compte vraiment, c'est de savoir si les logiciels que vous utilisez fonctionnent correctement sur la machine que vous allez acquérir. Question subsidiaire mais non négligeable : les programmes qui vont sor-



tir dans un avenir proche seront-ils également utilisables ?
Pour les affamés de puissance et pour les goulus de comparatifs, nous avons quand même fait quelques tests "machine" (nobody's perfect !).

## LES BOURREAUX

Nous allons essayer de répondre à ces interrogations mais, voyons un peu qui vous êtes, cher lecteur. Votre PC est objet de loisir et source de passion. Vous aimez les jeux évolués (encore qu'une petite baston dans Doom de temps à autre...). Vous allez vous mettre à la création musicale, graphique ou autre, parce que PCFun est bien décidé à vous convaincre. Les CD encyclopédiques vous intéressent, et des fois, pour les tâches pénibles, vous avez recours à un traitement de texte, voire au tableur et à la base de données pour les plus masochistes d'entre vous.

## LA BASE

Pour les tests, commençons par éliminer tout ce qui ne demande pas un PC surpuissant.
Entendons-nous :
aujourd'hui, l'entrée de gamme pour un PC c'est un *486* 25 voire 33 *Mhz*. Équipé de 4 Mo de mémoire, en cherchant bien vous pourrez le trouver aux environs de 5000F.
Pour les logiciels de bureautique de type traitements de texte, tableurs et autres bases de données, c'est largement suffisant, d'autant plus que vous en êtes un utilisateur occasionnel. A la rigueur peut-on envisager une augmentation de la mémoire...
Pour le jeu, tout ce qui n'est pas simulateur 3D, logiciel ayant recours à la vidéo ou à l'image de synthèse, fonctionnera bien.

Mais ces techniques risquent de se généraliser dans un avenir proche. En revanche, si vous êtes fan de wargames ou de Tetris, pas de problèmes à l'horizon. De même, pour les musicos en herbe, la puissance du processeur n'est pas un facteur déterminant quand on se sert du PC comme synthé. Alors pourquoi diable acheter un Pentium ?

Cela se gâte pour les logiciels de création graphique. Pour faire du dessin 2D, ce n'est pas encore nécessaire (ceci dit, il y a aussi les gourmands du genre Coreldraw) mais dès qu'il s'agit de 3D, de retouche photo ou d'image de synthèse, la puissance se justifie pleinement.

## LES INSTRUMENTS DE TORTURE

Nous avons donc testé les machines avec des jeux exigeants et des logiciels graphiques. Pour la 3D, notre choix s'est porté sur True Space, nouveau produit abordable dans sa catégorie et testé dans ce même magazine. Pour la retouche, PhotoStyler, livré avec certains kits multimédia est un bon produit-test.

### . jargon .

**Processeurs :**

**486 :** Generation de processeurs INTEL compatible avec les précédents. Il fonctionne en 32 bits

**486 SX / DX :** Le DX intègre un coprocesseur. Ce dernier décharge le processeur de certains calculs (mais seuls certains logiciels ont recours à ce mode, des programmes graphiques par exemple). Le SX est un DX sans Coprocesseur.

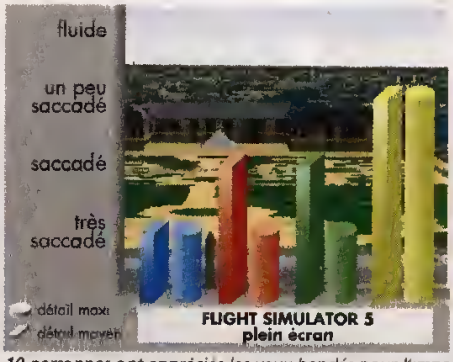
**PENTIUM :** Dernière génération de processeurs INTEL, compatibles avec les précedents. Il se différencie du 486 par son architecture 64bits, sa plus grande capacité de calcul et sa mémoire interne plus importante.

**DX2, DX4 :** Ces processeurs de la famille des 486 voient leur fréquence interne doublé pour le DX2 et triplé pour le DX4. Le processeur calcule à cette vitesse mais continue à échanger les données avec son environnement à la fréquence initiale.

## LES TESTS DE LOGICIELS

Chacun des processeurs testés est matérialisé par une couleur .

**486 DX2 66 :** ●
**484 DX4 100 :** ●
**PENTIUM 60 :** ●
**PENTIUM 90 :** ●



*10 personnes ont apprécié les yeux bandés pour l'impartialité (je plaisante) la fluidité d'un vol au dessus de F... d'abord avec un niveau de détails moyen, puis maximal. Pour chaque configuration nous avons essayé en mode affichage avec instrument puis en plein écran avec l'avion en vue extérieure.*

Et pour le dessin, Coreldraw 5, dont la complexité des calculs fait fondre plus d'un microprocesseur, semblait tout indiqué.
Pour le jeu, nous avons privilégié la simulation 3D, avec l'inévitable Flight Simulator 5, le bien nommé, qui ferait passer un Super Cray 2 pour une calculatrice de poche. Dans le même esprit, Pacific Strike, un simulateur d'Origin, est tout aussi connu pour son appétit démesuré. Et bien sûr, il nous fallait le bon vieux Comanche, simulateur d'hélicoptère et référence graphique du genre. Sinon, Links Pro, simulateur de Golf en SVGA fait bosser le processeur comme une bête, et Ultima 8 préfigure bien ce que seront les jeux de rôle exigeants de demain. Enfin, Under a Killing Moon, jeu du futur, avec ses quatre CD et ses déplacements en temps réel dans un univers de synthèse semblait assez représentatif des jeux à venir.
Pour tous les futurs jeux et CD encyclopédiques avec de la vidéo, un test de Video for Windows (l'utilitaire qui sert à regarder des films sous Windows) pouvait être révélateur. A ce propos, les tests ont d'ailleurs porté sur Windows et DOS, ce dernier étant souvent oublié par nos confrères de la presse pro. En effet, si vous jouez, et pendant quelques temps encore, le DOS sera votre principal interlocuteur.
Pour peaufiner tout ça, nous avons également fait quelques tests du type Benchmarks. Un qui teste le processeur sous DOS, en mode ancien processeur de type *286*, et un qui teste en mode *486* ou *Pentium*.
Nous avons également essayé deux tests vidéo sous DOS trés fiables : 3D Bench, qui effectue des calculs 3D standards, et FsS Bench qui affiche le nombre d'images par secondes dans le simulateur. Pour être exhaustif, nous avons conclu avec deux tests Windows : Wintach, qui teste un pannel représentatif d'applications, et Winsock, plus axé performance machine.
Vous trouverez l'explication et les résultats de tous ces textes en bas de page.

## AMD DX2 - 80 : Le Challenger

***AMD, constructeur de processeurs PC, et concurrent d'Intel, vient de sortir un 486 DX2 - 80. Comme Intel, AMD est parti de la base de son 486 DX 40, réputé pour sa compatibilité et son faible coût. La fréquence interne a été doublée mais le DX2 - 80 continue à échanger avec son environnement à 40 Mhz.. Nous avons fait repasser la majorité des tests effectués pour ce dossier au DX2 - 80, et avons constaté que sa vitesse se situe à peu près à mi-chemin entre le DX2 - 66 et le DX4 - 100 de chez Intel. Compte tenu du prix très bas et des bonnes performances, les machines qui en sont équipées offrent un bon rapport qualité / prix.***

## LES SUPPLICIÉS

Pour les PC, nous avons opté pour un même et unique constructeur puisque notre propos était de comparer les processeurs et non pas les différences entre les marques.

### . jargon .

**Mhz :**
le processeur travaille à une certaine vitesse, c'est-à-dire gère un ensemble d'opérations dans un temps donné. Cette unité de mesure s'exprime en Megahertz. Plus la valeur est élevée, plus le processeur travaillera vite, et plus l'exécution du programme sera rapide.

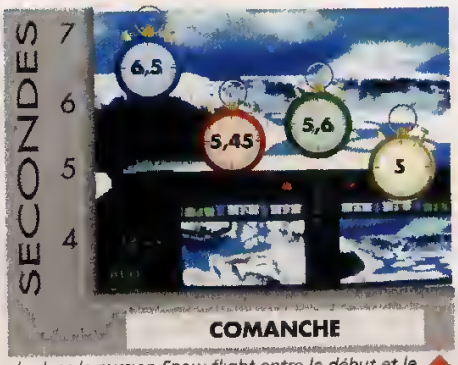
**Barrettes de mémoire SIMM :**
La mémoire vive de votre PC est standard (en principe). Sur la carte-mère, des emplacements vides permettent de recevoir ces barrettes. Actuellement, on trouve surtout des barrettes de 1, 4 ou 16 Mo.

**Carte mère :**
Sur cette carte se trouve le processeur central, la mémoire, les autres composants nécessaires au fonctionnement du processeur central et des connecteurs (Bus) pour brancher des périphériques sur votre PC.

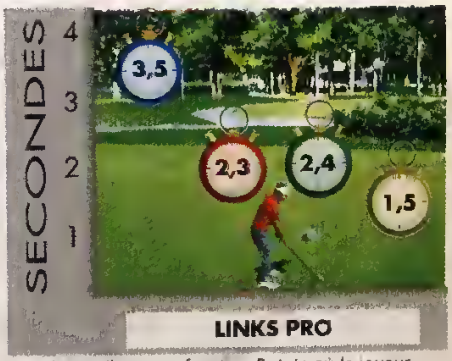
**Carte graphique :**
Elle se branche dans un connecteur, ou se trouve chez certains constructeurs intégrée à la carte mère. Elle permet de transformer les données du processeur en code pour l'affichage de l'écran. Avec certains logiciels, une carte graphique puissante déleste le processeur central d'un certain nombre de calculs graphiques.

**Périphériques :**
Tout ce qui permet à votre ordinateur de communiquer avec l'extérieur : lecteur de disquette, modem, etc

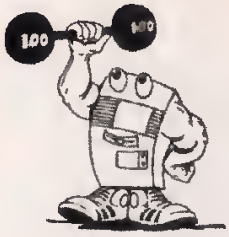
Appréciation de la fluidité en détail maxi avec ou sans ciel texturé.




Mesure du temps qui s'écoule dans la mission Snow flight entre le début et le moment où on s'éclate dans la colline en face. On ne se moque pas : les chronos ont été répétés plusieurs fois et ils sont fiables. Sur Pentium 90 et DX4 - 100, Comanche est tellement rapide qu'il ressemble d'avantage à un simulateur de missile.




Dans le jeu, il y a une fonction Rotate où le joueur change d'angle de vue. Le PC recalcule le décor dans le retour du 90° au 0° sans accès au disque dur, d'où un chrono intéressant.




Pour servir de référence, nous avons choisi le 486 *DX2 - 66* qui peut être considéré à l'achat et à l'heure d'aujourd'hui, comme une machine de milieu de gamme (agaçant non!). Face à lui, le tout nouveau *486 DX4 - 100* qui est un processeur du même type : il communique avec son environnement à 33 *Mhz* mais sa fréquence interne a été triplée (pourquoi ne pas l'avoir appelé DX3 ?). Pour les *Pentiums*, nous avons choisi un P60 première génération, et le tout nouveau P90, le must du moment (pour les Pentiums 66 et 100, voir encadré).Pour ne pas pénaliser ces processeurs, nous les avons entourés des meilleurs composants possibles : carte graphique à processeur ultra-rapide de dernière génération (voir l'encadré sur les cartes graphiques), Bus PCI (voir l'article sur les bus) et 16 Mo de mémoire centrale

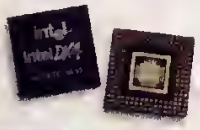
## LA SENTENCE

Pour les jeux sous DOS, c'est la vitesse qui prime, certes le Pentium 90 est le plus rapide mais la différence avec un DX4 - 100 et même un Pentium 60 n'est pas flagrante En revanche, par rapport au DX2 - 66, le gain est très net. Conclusion : les jeux n'exploitent pas les possibilités du Pentium et d'ailleurs pas même celles du 486.
Cela va probablement changer, mais en l'état actuel des choses, un DX4 -100 pour tous les jeux et simulateurs semble largement suffisant et moins cher. Alors si vous jouez seulement avec votre PC, le P90 ne se justifie pas. Cela dit, si vos moyens le permettent, et si vous voulez être armé pour l'avenir
Entre le DX4 -100 et le Pentium 60, lequel choisir ? Le DX4 -100. En théorie, il est moins cher (mais il est peu implanté en France), et

**. warning .**

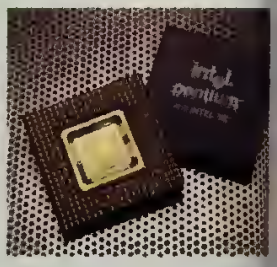
### Voltage et Mémoire

Attention !
Si vous achetez un PC avec un processeur 5V (un 486 jusqu'au DX2 66 et les Pentiums 60 / 66) et si vous voulez un jour changer de processeur, vérifier que la carte mère est commutable en 3.3 Volts.
Sinon Intel propose déjà l'Overdrive 486 DX4 qui lui intègre un commutateur de voltage et fonctionne sur une carte 5 V. Mais ça n'est vraiment pas donné : pour le 100, environ 4000 F. Dans le même ordre d'idée, votre PC est équipé de barrettes mémoire SIMM, en principe interchangeables, sauf que sur toute la nouvelle génération de PC, la largeur a changé pour passer en 32 bits. Ne comptez donc pas réutiliser vos anciennes barrettes pour compléter votre configuration.



### LA VÉRITÉ SUR LE PENTIUM

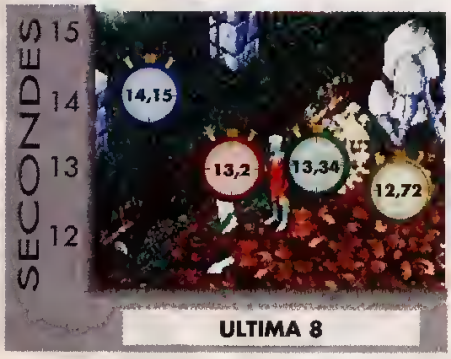
**Le Pentium** *est un processeur puissant, capable de travailler à une cadence élevée, jusqu'à 100 Mhz pour l'instant. Mais cette vitesse indique, comme pour le 486 DX2, la vitesse interne du processeur. Avec l'extérieur, la mémoire, le disque, etc., il ne communique qu'au 2/3 de sa vitesse interne, soit pour un Pentium 90 à 60 Mhz. Par ailleurs, Il est architecturé en 64 bits, il peut même communiquer avec la RAM dans cette entité. Mais pour tous les autres échanges avec le monde extérieur et notamment avec le Bus PCI, il ne communique qu'en 32 bits.*



**Les Pentiums 66 et 100**

*Intel a eu l'idée étonnante de proposer dans sa gamme de Pentium des processeurs dont la cadence est très proche.En fait le gain de puissance se situe aux alentours de 10% pour le processeur. Sur l'ensemble des performances de la machine, l'accélération peut être moindre. En revanche le surcoût est lui très net puisque la différence est d'environ 1000F entre le 60 et le 66. Entre le 90 et le 100 l'écart est encore plus important. De toute façon le 100 est encore réservé au très haut de gamme. En fait, il s'agit des mêmes processeurs sauf que lors des tests d'Intel, ceux qui obtiennent les meilleurs résultats, passent à la cadence supérieure. Honnêtement, le gain n'en vaut pas la chandelle. Pour le Pentium 60, préférez d'ailleurs le 486 DX 4 - 100 à faible consommation.*

Les informations ont été obtenues auprès du service technique Intel Angleterre




*Nous avons fait courir l'Avatar (le héros) le long d'un mur pour le chrono.*

*Dans la configuration, nous avons choisi le mode de déplacement en plein écran et en résolution maximale 640X480. La rédaction a apprécié la fluidité.*

*Le test consistait à augmenter la taille de la fenêtre pour voir si en quasi plein écran la vidéo devenait saccadée. Nous avons chargé la vidéo en mémoire virtuelle pour ne juger que le processeur.*

## LES CARTES GRAPHIQUES

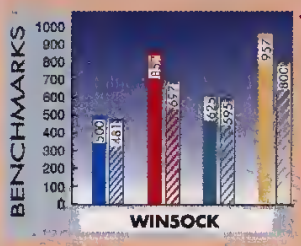
*Les cartes graphiques jouent un rôle important dans la cohérence et la performance de votre PC et il y a des pièges à éviter. Tout d'abord, si vous utilisez un bus PCI, sachez qu'il n'est rentable qu'avec des cartes récentes équipées des processeurs 64 bits de dernière génération. Les cartes vidéos plus anciennes, adaptées au PCI, et en général fournies en standard sur les PC bon marché, n'exploitent pas le PCI. Donc quitte à payer pour le Bus, ça vaut le coût de dépenser encore 500 à 1000 francs de plus pour avoir une carte à base des nouveaux S3 B64 et 964, très rapides sous DOS et Windows.*
*Cela nous conduit tout droit au deuxième piège. Bon nombre de cartes vidéos rapides sont optimisées pour Windows et se révèlent être de véritables tortues sous DOS. Si vous jouez, ça risque de beaucoup vous énerver. Évitez donc les cartes Matrox, très répandues en PCI, ainsi que les cartes à base de P9000 ou IIT, véritables escargots sous DOS. Les processeurs graphiques Cirrus Logic, Western Digital et Tseng lab sont en général assez performants. Dernier point. Ne dépensez pas plus pour de la mémoire rapide, appelée VRAM, c'est plus cher et le gain n'est pas flagrant. Dans un tout prochain numéro nous ferons un grand test des cartes graphiques.*

il fait partie de la nouvelle génération à faible consommation, alimentée en 3.3 Volts. Il ne chauffe pas et par conséquent sera sûrement plus fiable que le Pentium 60 qui lui est en 5 Volts et a mauvaise réputation en matière de chaleur. Mieux encore, pour les jeux, le DX4 s'avère légèrement plus rapide que le P60.
Et l'upgrade me direz-vous ? «Pourrais-je mettre plus tard un Pentium 90 à la place de mon DX4 - 100 ?» D'abord sachez que l'upgrade est en général une mauvaise affaire, ce n'est pas la carte mère qui coûte cher mais le processeur. Morale : autant changer le tout et revendre votre ancienne configuration. D'autre part, il existe des cartes mères récentes, upgradables Pentium.

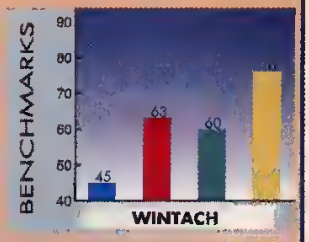
En revanche, si vous voulez faire de la création graphique et en particulier de la 3D ou de l'image de synthèse, les choses sont très différentes. Voyez les écarts de chrono dans les tests... L'achat d'un Pentium 90 se justifie alors pleinement, car ces programmes savent profiter du processeur et la technologie Pentium semble leur convenir. Avec True Space, le Pentium 60 devance le DX4 -100 assez nettement, ce programme utilise les capacités des 486 et Pentiums comme les calculs en virgule flottante.
Voilà, vous savez tout ! Il ne vous reste plus qu'à analyser vos besoins en matière de logiciels, à regarder votre compte en banque et à décider de votre achat.

*Stéphane KAUFFMANN*

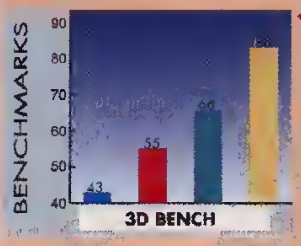
## LES TESTS



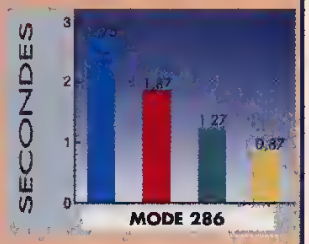

**BENCH WINDOWS WINSOCK**
Une mesure de la puissance processeur et une mesure de la performance machine globale. Le plus grand chiffre indique la meilleure valeur



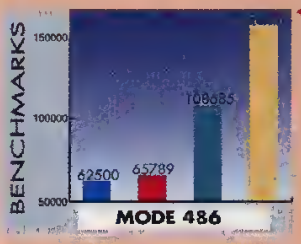

**BENCH WINDOWS WINTACH**
Test d'un panel significatif d'applications : traitement de texte, tableur, dessin, 3D. La meilleure valeur est le plus grand nombre



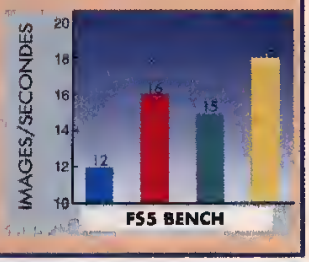

**3D BENCH VIDEO**
Test très fiable qui simule sous DOS une animation 3D. L'indice correspond au nombre d'images par seconde



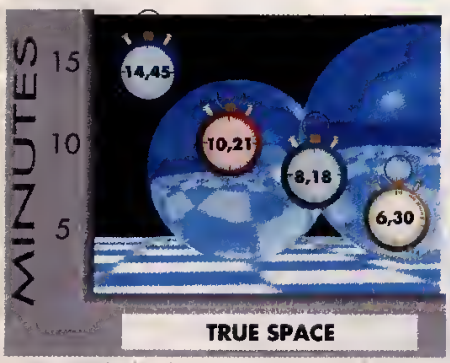

**BENCH PROCESSEUR MODE Z86**
Un test qui fait exécuter une série de calculs au processeur en mode 286. L'indice indique le temps nécessaire à l'accomplissement de la tâche.



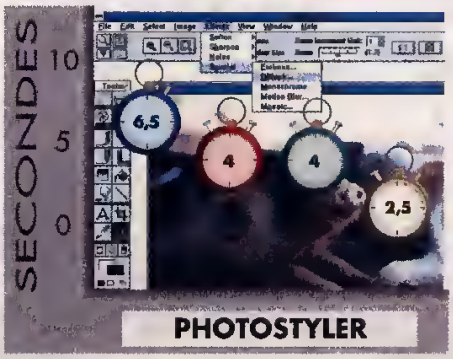

**BENCH PROCESSEUR MODE 486**
Un test qui apprécie la vitesse de calcul en utilisant la capacité du mode 486. Le nombre le plus grand indique le meilleur résultat.



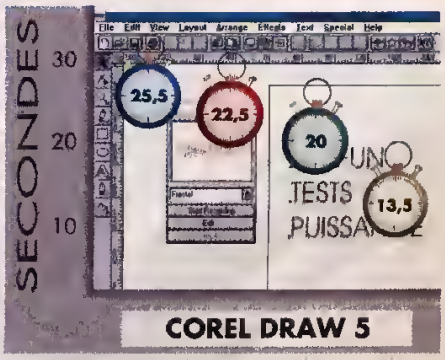

**FLIGHT SIMULATOR 5 BENCH**
Un test qui permet de calculer le nombre d'images par seconde affichées dans le simulateur en détail maximum




*Nous avons dessiné des sphères avec des éclairages et des reflets partout : la hantise de tout processeur puisqu'on lui a demandé (au processeur) de nous texturer tout ça en fractal. La résolution était de 800 x 600 en 65000 couleurs.*




*Sur une photo prise au hasard, nous avons appliqué un effet de diffusion indice 20. La résolution était de 640 x 480 en 16 millions de couleurs.*




*Nous lui avons demandé de nous dessiner un petit logo assez complexe. La résolution était de 640 x 480 en 65000 couleurs.*

# 2- Histoire de Bus

**On avait un peu de répit. l'industrie du PC semblait avoir trouvé un standard avec le Local Bus et voilà que le bazar recommence avec le PCI. Alors si vous voulez en savoir plus, suivez le guide !**

| DX2-66 | PCI | VLB |
|---|---|---|
| Comanche | 6"5 | 10"5 |
| Ultima 8 | 14"15 | 15"50 |
| True Space | 14'45 | 20' |
| Corel 5 | 25"5 | 32" |
| Photo Styler | 6"5 | 7'5 |
| 3D Bench | 43 | 41 |
| Wintach | 45 | 39 |

## ALLGOOD'S CORNER

**Plug :**
1. tamponner,
2. boucher

**Play :**
1. gambader,
2. folâtrer

**Plug & Play :**
1. sen tamponner en gambadant
2. folâtrer avec le boucher

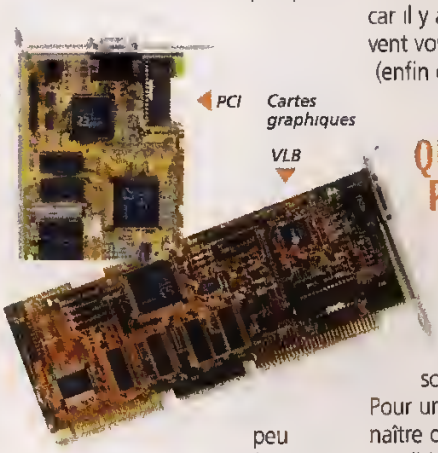
Kesako, le 8us. C'est un connecteur dans votre PC qui permet de mettre des cartes aussi essentielles que la carte graphique qui transmet l'image à l'écran. L'ancien type s'appelle ISA, on le trouve encore dans tous les ordinateurs, pour tout ce qui n'exige pas un transfert de données massif, du type carte son ou joystick. Pour cet usage, c'est trés bien. En revanche, pour la carte graphique, c'est un goulot d'étranglement.
Cadencé à 8 Mhz et permettant un transfert de 16 bits, c'est trop peu. Vint alors le Local 8us ou VLB qui lui est en 32 bits et s'adapte en fréquence à la vitesse externe du processeur soit 33 Mhz pour les 486 33, DX2 - 66 ou DX4 -100. 33 Mhz se révèle d'ailleurs la limite raisonnable car avec le 486 50 Mhz, ça chauffe vraiment.

## LE TRUBLION

Tout le monde semblait vouloir accepter ce standard, et voilà qu'INTEL nous gratifie du PCI et réussit à l'imposer.
Le PCI est cadencé d'office à 33 Mhz et permet théoriquement d'échanger des données avec le processeur en 64 bits multiplexés (ne demandez surtout pas d'explications).
Pour l'instant, il communique de toute façon en 32 bits avec les Pentiums et les 486. Le PCI a également d'autres avantages vantés par les concepteurs (plus techniques ceux-là).
Citons seulement le mode d'écriture en rafale (burst) qui permet d'envoyer d'un coup un très grand nombre de données à traiter (132 Mo/s).

## PLUG & PLAY

Avantage en principe flagrant du PCI, son système Plug and Play (je branche et ça marche). Avec les BUS ISA et VLB, lorsque vous mettiez plusieurs cartes, il pouvait y avoir conflit (d'IRQ par exemple, pour ceux qui veulent tout savoir). Il fallait alors déplacer manuellement sur la carte des contacteurs appelés "jumpers". Les explications dans la documentation sont souvent quelque peu floues, d'où problème, surtout pour le néophyte. Avec le PCI, en principe plus de problème, la machine se débrouille toute seule pour faire cohabiter tout ce beau monde. Enfin, c'est la théorie. Dans la pratique c'est moins rose, car bien évidement à côté des cartes PCI vous aurez des cartes ISA, la carte son au moins. Alors le PCI va vous empêcher d'utiliser certaines configurations (interruptions, IRQ) car il se les garde pour lui. Cela nous a fait perdre deux heures il n'y a encore pas si longtemps. En effet, ayant reçu le dernier Kit Creative, carte son + lecteur CD-Rom triple vitesse SCSI, impossible de le faire marcher. Le SCSI utilise en effet une interruption réservée PCI. Il faut alors aller dans le Setup de votre machine. Pour l'utilisateur non confirmé, c'est non seulement l'horreur à trouver mais en plus c'est risqué car il y a des paramètres qui peuvent vous planter la machine (enfin ça dépend du PC...).




## QUEL BUS PRENDRE

Quel Bus doit-on privilégier à l'achat ? C'est finalement assez simple. Pour les Pentiums, il n'y a pas le choix, ils sont quasiment tous en PCI. Pour un 486, force est de reconnaître que le PCI, à condition d'être équipé d'une carte graphique qui l'exploite vraiment, est plus rapide (voir résultats des tests). Aujourd'hui, le PCI vaut encore 1000F de plus que le VLB mais la différence devrait s'estomper sous peu.

*Stéphane KAUFMANN*

# LES TROIS FONT LA PAIRE !

*1490 Fht (1767,14 Fttc)*

*Offre COMPAGNON**

- *Painter, Tablette Wacom, Director et Typestry. Tous Multiplateformes.*
- *Kit Macromedia, offre promotionnelle limitée:*
  *Director + Macromodel + 3D + SoundEdit 16 + Clipmedia, 13900 Fht (16 485,4 Fttc)*
  *au lieu de 22680 Fht (26 898,5 Fttc)*
- *Cartes entrée- sortie vidéo:*
  *Macintosh: Harlequin et Falcon*
  *Windows: PV510 output et PV120 digitaliseur*
- *DeBabelizer: conversion des images tout format Mac, Windows, Amiga, Silicon Graphics, Sun.*
- *Disquettes et CD-Rom démo sur demande.*

** OFFRE "COMPAGNON" Painter PowerMac 2.0 VF*
*réservée aux utilisateurs d'Adobe Photoshop. Durée limitée.*
*Informations et commandes: Tél à Aix: (16) 42 39 77 75*

*Distributeur de Macromedia, Fractal, Pixar, Strata, Graphics Ltd.*

APACABAR • 19 rue de Paris 92100 Boulogne • Tél. (1) 46 05 11 12 - Fax. (1) 46 05 21 26
• Parc-Club du Golf, Bât 22 - 13856 Aix-en-Provence • Tél.: (16) 42 39 41 42 - Fax: (16) 42 39 74 46

ALAEN

# 3 - Quelle Config pour quel Budget

**Bon, ça y est ! Vous avez lu et relu le début de ce dossier, et vous savez enfin quel micro-processeur doit équiper votre PC. Mais avez-vous le budget nécessaire ?**

Plusieurs possibilités s'offrent à vous pour l'achat d'un PC quel qu'il soit. Vous pouvez acheter une marque, c'est plus cher mais dans 2 mois, si votre PC rend l'âme, quelqu'un sera là pour le reprendre sous garantie. Vous n'êtes pas obligé d'acheter une très grande marque, il suffit que le nom soit connu et qu'il y ait plusieurs points de vente.
Ou alors, vous achetez une machine assemblée dans une arrière-boutique qui sont souvent les moins chères et pas forcément les moins performantes. Mais vous courrez le risque de voir disparaître le magasin dans les trois mois. Pour l'achat par correspondance et la grande distribution, le problème c'est que vous n'avez pas d'interlocuteur physique. Cependant ces sociétés se rattrapent en proposant la maintenance sur site dans les 24 ou 48 h pour la durée de la garantie. C'est bien mais, est-ce la réalité ? Dans un prochain numéro nous en ferons le test.
Pour la correspondance, il y a des produits souvent intéressants au niveau prix mais il faut être confiant car vous ne pouvez évidement rien tester. N'achetez que s'il y a une clause : «satisfait ou remboursé».
Pour la grande distribution ou grande surface, le problème est un peu différent. Certes, on voit la machine mais le vendeur ne connaît généralement pas grand chose et comme le magasin ne fait que vendre des marques, il faut que le service après-vente du constructeur soit performant. Si vous avez acheté chez un revendeur spécialisé, et, si à la maison le PC ne marche pas, vous le mettez dans la voiture et vous retournez à la boutique. Là, on vous l'échangera, même s'il faut parfois être très "convaincant".

*N'oublions pas les extra !!*

## TEL SAINT THOMAS

Cela nous conduit tout naturellement au deuxième point : l'essai. N'achetez jamais un ordinateur sans l'avoir fait tourner à la boutique. Cela évite les mauvaises surprises lors du retour à la maison. En revanche lorsqu'il fonctionne, en général, il ne casse plus pendant un certain temps (tout ça n'a que valeur de statistique évidemment).
Donc vous achetez, vous faites déballer et brancher, vous installez un programme, et vous vérifiez que tout marche. En particulier, vous vérifiez l'écran qui, de marque ou pas, est toujours un objet délicat. En mettant le contraste et la luminosité à zéro, l'écran doit être parfaitement noir, les couleurs doivent être franches, le texte parfaitement net, et les bords de l'image pas trop déformés.

*Ce jeu se satisfera d'une toute petite config*

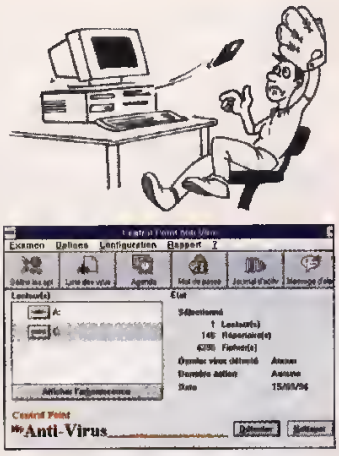
Par ailleurs, installez un petit utilitaire de check-up système, du type Sysinfo de Norton, et vérifiez que l'ordinateur va à la vitesse normale par rapport à sa puissance. D'ailleurs pour choisir le PC, faites la même chose ! Emportez les logiciels qui vous importent le plus, et demandez à les installer sur le type de machine que vous envisagez d'acheter. Si le vendeur refuse tout ça, soyer ferme, courage! Dernier détail, privilégiez les garanties longues. Aujourd'hui, on propose couramment deux ou trois ans

ser votre ordinateur et essayer d'optimiser la taille de la mémoire et les temps d'accès du disque dur de manière à le faire fonctionner plus rapidement.
• un éditeur de macros pour Windows
Un icone peut résumer automatiquement une suite d'actions que vous faites régulièrement sous Windows, vous apprécierez le gain de temps que cela vous apporte.
• une optimisation de disque et défragmentation (voir lexique).
• des fonctions réseaux.
Plutôt axé sur la gestion des fichiers, ce logiciel est vraiment tout public.
Vous me direz, est-ce vraiment indispensable ?
En fait, non, mais c'est tellement plus facile et confortable à utiliser que de le faire sous DOS ou Windows. Ceux qui disposent d'anciennes versions fonctionnant sous DOS, peuvent se demander s'il est nécessaire de passer à la dernière version ? Commencez donc par vous renseigner et voyez si les nouveautés proposées vous seront vraiment, absolument indispensables.

### NORTON UTILITIES 8.0

Ce logiciel est conçu pour être utilisé dans les deux environnements actuels: le DOS et sous Windows. Il faut tout de même signaler que Norton Utilities s'adresse en particulier aux professionnels et aux amateurs très avancés. Ce logiciel est très axé sur l'optimisation des performances et la résolution de tous les types de conflits qui peuvent survenir entre Hardware et Software.

Outre les outils classiques de localisation, tri et de recherche, il propose de nombreuses fonctions très puissantes qui permettent de.
• réparer des disques ou récupérer des données, même aprés un formatage.
• poser des alarmes et des verrous pour surveiller vos données, les crypter ou les détruire sans aucune chance de récupération.
• accroître les performances en jouant sur les transferts de données.
• récupérer des données dans un disque compressé par Stacker, SuperStore et autres (voir plus loin).




*PC Tools intègre un anti-virus sous Windows. Son utilisation est vraiment très intuitive: sélection du disque, détection, puis nettoyage (si besoin).*

Ces fonctions sont à manipuler avec un minimum de précautions. Il faut remarquer que Norton Utilities est moins convivial que PC Tools, aussi, si les fonctions décrites ci-dessus restent du chinois pour vous, préférez PC Tools.

Ces logiciels ont pourtant un inconvénient : quand on a pris l'habitude de les utiliser, on ne peut plus s'en passer et c'est là le

**. jargon .**

**Fichier :**
Document logique qui contient des données (une lettre par exemple) ou qui peut déclencher un processus dans l'ordinateur.

**Répertoire :**
C'est en quelque sorte un dossier, dans lequel on range des fichiers relatifs à un même logiciel.

**Shareware :**
C'est un logiciel que vous pouvez récupérer partout. Il est en libre essai. Si, au bout de x jours d'utilisation vous en êtes très content, vous réglez l'éditeur ou le concepteur pour un montant assez modique en général. Tout est indiqué quand vous lancez le ShareWare.

## L'avis des PROS

**On dit souvent que ce sont les cordonniers les plus mals chaussés... voilà une expression bien peu appropriée au milieu de la micro. Nous avons interrogés plusieurs personnes clés du milieu sur leur matériel personnel et leur vision du marché.**

### INTEL

Mr Bideaut
Directeur des ventes région Europe de l'ouest.

*PCF - Possédez-vous un ordinateur personnel ? Et sinon, qu'envisageriez-vous d'acheter aujourd'hui pour vous assurer un minimum de pérennité?*
*Mr. Bideaut - Je possède un modèle basé sur un processeur Pentium à 60 Mhz, avec un bus IDE. Il est vrai qu'aujourd'hui, la question se pose pour savoir quel est l'achat le plus raisonnable possible compte tenu du risque d'obsolescence. Tout dépend de l'utilisation que l'on veut faire de son PC, mais le meilleur achat est actuellement un ordinateur équipé d'un processeur de type Pentium.*
*On a l'assurance d'un produit de nouvelle génération qui répondra, en termes de performance, aux softwares qui en demanderont.*

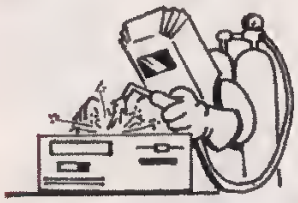
*PCF - Le risque d'obsolescence existe car on constate qu'un nouveau microprocesseur arrive sur le marché tous les 6 mois et que les prix chutent de 30% tous les ans. Pourriez-vous commenter ce phénomène ?*
*Mr. Bideaut - C'est vrai que ce marché bouge très vite, mais, en ce qui concerne Intel, nous appliquons des baisses régulières de prix qui découlent de l'augmentation de volume en production ce qui nous permet de réduire nos coûts et ces réductions sont répercutées sur les utilisateurs finaux.*

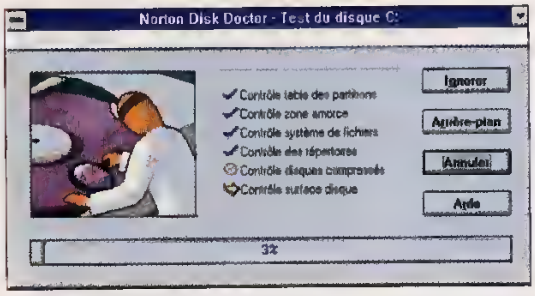
*PCF - Ce marché bouge en effet très vite et on se demande déjà quelle sera la durée de vie des processeurs de type Pentium. Le P6 est-il déjà prêt ?*
*Mr. Bideaut - En ce qui concerne les nouvelles générations de processeurs de chez Intel, il y en aura bien sûr, comme le P6. Ils seront introduits dans un premier temps pour équiper des machines de très haut de gamme. Le Pentium quant à lui, est, et sera, le produit phare de chez Intel pour 1995 et 1996.*

drame, car s'ils sont sur votre ordinateur, vous ne les trouverez pas forcément sur un ordinateur tiers que vous voulez utiliser. De plus, leurs tailles sont telles qu'ils ne tiennent pas sur une disquette. Dans ce cas-de figure, ils vous manqueront cruellement
Ces deux produits sont édités par Symantec, Noton Utilities 8.0 vaut moins de 1500F et PCTools 2 0 pour Windows vaut moins de 1000F

## LES ANTIVIRUS

En ces temps où il faut sortir couvert, même les ordinateurs sont la cible de virus hautement contagieux. Appliquer des régles de sécurité ne vous met pas à l'abri d'en récupérer (on ne compte plus les disquettes originales comportant des virus...) et il devient nécessaire de posséder un antivirus pour passer régulièrement vos disques à la moulinette.






*Le docteur Norton est animé, il bouge! Lors de sa consultation, on peut le voir travailler dans une petite fenêtre a l'écran*

Cette menace est à prendre au sérieux car un virus informatique a pour mission de vous créer de vrais problèmes et d'en faire bénéficier votre cercle d'amis (genre contrôle fiscal, si vous me suivez).
Le DOS comporte un antivirus, mais avec tous les nouveaux virus qui apparaissent régulièrement, il vaut mieux faire appel à un vrai logiciel dont les mises à jours suivent régulièrement.
Beaucoup de ces antivirus tiennent sur une disquette, ils permettent d'intervenir à partir d'un disque sain (car protégé en écriture). D'autres s'installent sur le disque dur et surveillent en permanence toutes les tentatives de modification ou de destruction de vos fichiers sensibles
L'inconvénient de ces derniers est d'occuper une partie de la mémoire et de ralentir les performances de votre machine
Certains peuvent être paramétrés pour s'exécuter périodiquement à partir du disque dur
Les derniers antivirus fonction-

### Des règles qui évitent le pire

**Disquette de boot :**
Cette disquette sert uniquement à démarrer l'ordinateur quand on en perd le contrôle. Tout utilisateur de PC devrait obligatoirement en avoir une, protégée en écriture. (voir Optimisez : suivez le guide).

.../...

## PROS

L'avis des

*PCF - Passer d'un 486 à un Pentium, est-ce justifié et si oui, pour quel type d'utilisation ?*
*Mr. 8ideaut - Pour l'informatique domestique, c'est tout à fait justifié pour des applications comme les jeux puisqu'ils sont de plus en plus nombreux à spécifier «pour DX2 66 et au dessus», en clair : Pentium. Pour tout les logiciels qui intègrent de la vidéo ou des graphismes sophistiqués, le Pentium est là encore tout à fait justifié.*

### MICROSOFT

Mr Maillard - Salin
Directeur de la Communication
et du Marketing Microsoft France

*PCF - Possédez-vous un ordinateur personnel et si oui, quelle est sa configuration ?*
*Mr Maillard Salin - Je possède un PCW Virtuose Multimédia, basé sur un DX2 - 66 avec 8 Mo de RAM et un demi giga de disque dur.*

*PCF - Les consommateurs sont un peu perdus en ce moment car un processeur sort à peu près tous les 6 mois et les prix baissent de 30% par an. Que pensez-vous de cette évolution ?*
*Mr Maillard Salin - J'en ai souffert comme tout le monde jusqu'au jour où j'ai décidé de plonger. Je recommande simplement à mes homologues de prendre le meilleur avec une durée de vie minimale de deux - trois ans. Aujourd'hui, c'est le Pentium que l'on commence à trouver à 10000 F.*

*PCF - Pensez-vous que le passage d'un 486 vers un Pentium est justifié à l'heure actuelle et si oui, pourquoi ?*
*Mr Maillard Salin - Oui, parce que quand on voit un 486 au prix où il est et celui d'un Pentium, maintenant on va pouvoir sans trop de différence de prix voir les deux choses en parallèle. Je ne pense pas que le Pentium soit justifié pour tout le monde mais si son prix est équivalent à celui du 486, pourquoi pas !*

### CRIO, concepteurs de jeux

Philippe Ulrich
Président Directeur Général de Crio

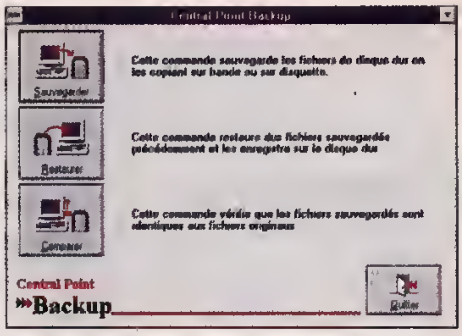
*PCF - Possédez-vous un ordinateur personnel ? Et sinon, qu'envisageriez-vous d'acheter aujourd'hui pour vous assurer un minimum de pérennité?*
*Philippe Ulrich - J'en ai deux. J'ai un Pentium 60 Targa dont je*

nent sous DOS et sous Windows, de plus quelques uns sont capables de rechercher des virus dans des fichiers compressés. Un antivirus reconnaît, par leurs signatures, un certain nombre de virus. Mais seulement un certain nombre ! Par conséquent, ils ne les connaissent pas tous et il est parfois nécessaire d'en utiliser plusieurs, histoire d'être sûr de pouvoir lutter efficacement.

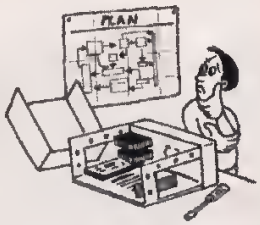
Le plus répandu est certainement le shareware VScan ; mais s'il vous faut toutes les assurances inhérentes à un vrai logiciel du commerce, Vanalyst est un logiciel antivirus essayé et approuvé par de nombreux ordinateurs.

## COMPRESSEUR DÉCOMPRESSEUR

Pas indispensables, ces utilitaires sont tout de même très pratiques quand il s'agit de faire des sauvegardes.
Leur rôle : compresser les fichiers d'un répertoire pour les archiver dans un fichier spécial, appelé fichier d'archive, dont la taille est étonnement réduite. On comprend tout de suite le gain de place que cela procure. Le gain est encore plus spectaculaire avec des fichiers d'images ou de texte ; par exemple un document WinWord de 2 pages avec 10 images qui prend 550 Ko (cette unité de mesure est expliquée dans la partie Optimiser) a été réduit à un fichier de 35 Ko !! Bien sûr, le taux de compression n'est pas le même selon qu'il s'agisse de fichiers de données ou de fichiers exécutables.
Ces utilitaires sont aussi très puissants puisqu'ils peuvent filtrer les fichiers à archiver, inclure une arborescence de sous répertoires et enchaîner les disquettes si le fichier d'archives est trop important. Le désarchivage se fait à partir de cette sauvegarde et le logiciel restitue exactement tout ce qui a été mémorisé et compressé.
Pour n'en citer que deux, PK ZIP et ARJ sont des Sharewares très répandus. Ils proposent, entre autres:
• d'archiver toute une arborescence de répertoires et de fichiers pour les restituer tels quels.
• de fragmenter le fichier d'archi-



*PC Tools permet tout simplement de faire des sauvegardes par Backup. Là encore, les graphismes parlent d'eux-mêmes.*




.../...

**Encombrement :** Regardez régulièrement quelle est la place libre sur votre disque dur. Par principe, il faut toujours laisser 5 à 10% de la capacité du disque libre de toute occupation.

**Défragmenter un disque :** A force d'installations et de désinstallations, vos logiciels sont constitués de blocs de données éparpillés sur le disque dur et le temps de chargement est donc assez long. Défragmenter un disque va remettre ces blocs les uns à la suite des autres, ainsi le chargement se fera d'une seule traite. Sous DOS tapez DEFRAG pour lancer le programme et suivez les instructions.

.../...

## L'avis des PROS

*suis très content et un portable Compaq 486. Si je devais acheter un ordinateur, je choisirai un Pentium 90 en faisant très attention à la carte graphique. Certaines cartes sont accélérées sous Windows mais elles sont terrifiantes sous DOS. C'est vrai qu'une carte un peu chère comme la Matrox est très agréable quand on travaille sous 3DS mais elle donne par contre des résultats catastrophiques sous DOS quand il s'agit de manipuler des jeux ou des choses comme ça. En fait, les cartes les plus lambda sont vivement à conseiller.*

*PCF - Alors justement, un nouveau microprocesseur sort tous les 6 mois, les prix chutent de 30% en gros, tous les ans. Votre commentaire ?*
*Philippe Ulrich - Non, je pense qu'il n'y a tout de même pas un nouveau processeur qui arrive tous les six mois. Mais actuellement, par exemple, quelqu'un qui achète une bonne configuration avec un Pentium, une bonne carte graphique, un lecteur de CD, un disque dur de 600Mo, je pense que là, il y en a quand même pour deux ou trois ans à utiliser tous les environnements qui seront proposés. Les éditeurs, américains en particulier, cherchent à développer pour le haut de gamme. Sur le plan marketing, il vaut mieux ne pas être compatible avec les machines bas de gamme parce que les jeux qui vont sortir vont accompagner la montée sur le marché de ces systèmes plus performants.*

*PCF - Alors, étant éditeur de jeux haut de gamme liés à la puissance de la machine, comment voyez vous l'évolution du PC pour l'année 1995 et en parallèle l'évolution dans la conception des logiciels par rapport à la puissance ?*
*Philippe Ulrich - Il y a quelques mois, on s'interdisait de travailler en mode protégé. Actuellement on va le faire parce que le problème du PC c'est de se dire que l'on va travailler sur 620 Ko et encore, disons plutôt 570 Ko. Donc, on est systématiquement obligé, quand on fait un jeu, de mettre tout ce qui tourne dans cette mémoire là ; il y a donc en permanence des accès disque, on prend de la place sur le disque dur bien que l'on ait un CD. Le mode protégé permet d'adresser tout le PC : si le PC contient 4Mo ou 8 Mo, cette mémoire sera utilisée en totalité par le jeu. Le problème c'est que ce n'est pas compatible avec les bas de gamme, et cela oblige les utilisateur à posséder le bon PC, 486 ou Pentium.*

*PCF - A l'heure actuelle, passer d'un 486 au Pentium se justifie t'il, et pour quelle type d'utilisation ?*
*Philippe Ulrich - Si la personne a la possibilité d'essayer un Pentium 90, elle verra de la différence. C'est un peu comme de faire la différence entre une Renault 5 et une Ferrari. En terme de vitesse et de sensation à travers les jeux, cette souplesse, cette rapidité c'est quand même une révolution.*

...1...

**Sauvegardes :** Première règle de sécurité : copier régulièrement tous ses travaux sur disquette.

• Pour cela créez un répertoire sur le disque dur dans lequel vous placerez tous vos travaux, les sauvegardes n'en seront que plus faciles puisque vous ne vous poserez plus la question "mais où Word a-t-il copié mon fichier ? ". Pour sauvegarder copiez le contenu de votre répertoire de travail sur une disquette.

ve s'il doit tenir sur plusieurs disquettes.

• d'ajouter à un fichier d'archives existant de nouvelles données sans désarchivage.

Des petits malins pensent encore gagner de la place en compressant le fichier d'archive. On le peut, mais le gain est faible et il y a risque de pertes de données.

## LES DOUBLEURS DE CAPACITE.

SuperStore, Stacker ou DoubleSpace sont des logiciels qui doublent la capacité du disque dur. Un 300Mo va devenir un 600Mo? Oui... du moins en théorie!

En partant du principe que tout ce qui est enregistré sur le disque a un encombrement réduit de 50% en moyenne, le système double la capacité d'une partie du disque dur ( prenez garde à toujours laisser une partie du disque non compressée).

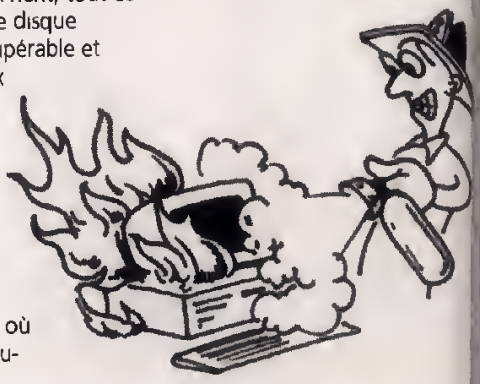
Il se peut que les écritures sur disque soient ralenties du fait qu'il faille compresser ou décompresser les données.

Quand un problème d'encombrement survient, tout ce qui se trouve dans le disque compressé est irrécupérable et nombreux sont ceux qui se sont fait piéger en travaillant sous Windows (ou en installant le nouveau jeu d'Origin, par exemple)

Il y a même des cas où certains logiciels refusent tout net de fonctionner s'ils sont installés sur un disque compressé.

Dans le cas où votre disque sera trop encombré, privilégiez l'achat d'un nouveau disque dur ; la baisse des prix sur ce type de matériel est de bonne augure et pour un prix modique vous trouverez des disques de 210 Mo, ce qui suffit amplement

*Lionel Sar*



## PROS

L'avis des

**VOBIS**, constructeur et revendeur PC

Mr Tchertoff
Directeur Général de VOBIS France

*PCF - Possédez-vous un ordinateur personnel ? Et sinon, qu'envisageriez-vous d'acheter aujourd'hui pour vous assurer un minimum de pérennité?*

*Mr Tchertoff - J'ai ce que l'on propose chez Vobis comme configuration multimédia ; à savoir un 486 DX40 VLB avec un disque de 260 Mo, équipé d'une carte Sound Blaster et d'un lecteur de CD Rom bien entendu. Cette configuration me suffit largement pour mes besoins personnels.*

*PCF - Ce choix est-il quand même raisonnable étant donné le risque d'obsolescence des modèles 486 face aux Pentium*

*Mr Tchertoff - Le modèle que l'on vend le plus actuellement en Pentium est celui à 90Mhz. Il convient de préciser aujourd'hui que le modèle à 60 Mhz est déjà pratiquement «mort». On verra quelle sera la pérennité... Je ne pense pas que le 486 soit déjà mort, en tout cas en configuration DX. Il l'est peut-être chez Intel, puisqu'ils ont besoins de pousser vite de très gros volume en Pentium 90, mais de nouveaux modèles de 486 sont arrivés sur le marché comme le DX2-80 de chez AMD qui vient frôler de très près le DX4-100 de chez Intel.*

*PCF - Comment voyez vous l'évolution du PC pour l'année 1995 ?*

*Mr Tchertoff - J'espère qu'il va devenir de plus en plus facile à mettre en oeuvre. Il y a quand même un gros problème qu'il faut admettre concernant un acheteur de PC : il doit pouvoir se retourner vers son voisin ou son beau frère pour l'aider à configurer sa machine, car quand il part avec une machine qui fonctionne parce qu'elle a été préchargée et que les logiciels qu'il a acheté lui ont été installés sur le système, il se retrouve tout malheureux le jour où il veut le faire évoluer. J'espère que dans le futur le PCI sera vraiment autoconfigurable et qu'il permettra aux gens de ne plus plonger dans des IRQ et des adresses.*

*PCF - 1995 risque d'être riche en événements dans le monde PC et donc si vous aviez des conseils à donner à une personne qui désire s'acheter un ordinateur, que lui diriez-vous ?*

*Mr Tchertoff - Ce que nous disons dans nos points de ventes, on essaye de définir les besoins plutôt que de pousser vers la machine la plus puissante. Je crois qu'il faut avant tout bien cerner ses propres besoins, voir ce que l'on veut en faire ; c'est vrai qu'il y a des jeux qui sont annoncés pour tourner sur des DX2-66 minimum donc si on a envie d'avoir des jeux très évolués, peut-être qu'il faut s'équiper d'un Pentium.*

# PC Ultimate, Vous l'aimez déjà.

Les PC Ultimate ont été conçus pour votre satisfaction la plus totale. Choix des composants, montage, configurations personnalisées, tout est mis en oeuvre pour que les PC Ultimate soit les plus fiables et les plus performants du marché au prix le plus bas.

à renvoyer à Turtle Bay, 90, rue Masséna 69006 Lyon

je souhaite recevoir votre catalogue complet

NOM

ADRESSE

PC Multimedia PC

**9990 frs TTC**

version Pentium 66Mhz : + 990frs.

Carte mère PCI et microprocesseur INTEL Pentium à 60 Mhz, contrôleur PCI intégré (2 ports série, 1 port parallèle, 1 port joystick), mémoire cache 256Ko ext, Green (économie d'énergie) – 4Mo de RAM extensible à 128Mo Disque dur SAMSUNG de 420Mo, 11ms – Carte graphique PCI 64BIT 1Mo, 16,7 millions de couleurs, accélératrice WINDOWS – Lecteur 3"5 1,44Mo SONY – Clavier 102 touches – Souris compatible MICROSOFT – Ecran 14" TRUST SVGA, pitch 0,28, non-entrelacé 1024 X 766, MPRII, Basse radiation

## Ultimate Pentium60 PCI

## Ultimate DX2/66 4 / 420 Mo

Carte mère 466DX VLB évolutive DX4, supp ZIF, Supp SIMM 9/32BIT, Green, Microprocesseur INTEL 488 DX2/66, ventilateur-radiateur, carte contrôleur VLB (2 ports série, 1 port parallèle, 1 port joystick), mémoire cache 256Ko, Green (économie d'énergie) – 4Mo de RAM extensible à 126Mo Disque dur SAMSUNG da 420Mo, 11ms – Carte graphique VLB Cirrus Logic 5428 1Mo extensible à 2Mo, 18,7 millions de couleurs, accélératrice WINDOWS – Lecteur 3"5 1,44Mo SONY – Clavier 102 touches – Souris compatible MICROSOFT – Ecran 14" TRUST SVGA, pitch 0,28, non-entrelacé 1024 X 766, MPRII, Basse radiation.

**6990 frs TTC**

**Option PCI 990 frs TTC**

Fax : 72 74 49 58
Show-room ouvert du Mardi au Samedi de 9H30 à 12H30 et de 14H à 19H.

## Ultimate Pentium90 PCI ..... 13290 frs TTC

Carte mère PCI et microprocesseur INTEL Pentium à 90 Mhz, contrôleur PCI intégré (2 ports série, 1 port parallèle, 1 port joystick), mémoire cache 256Ko, Green (économie d'énergie) – 8Mo de RAM extensible à 128Mo – Disque dur IBM de 540Mo, 11ms – Carte graphique PCI 64BIT Miro Crystal Mirror 1Mo, ext à 2 Mo, 16,7 millions de couleurs, accélératrice WINDOWS – Lecteur 1,44Mo SONY – Clavier 102 touches – Souris MICROSOFT – Ecran 14" TRUST SVGA, pitch 0,26, non-entrelacé 1024 X 768, MPRII, Basse radiation.

## Options pour Ultimate

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4Mo supplémentaires.. | 1000 | Creative Discovery.... | + 1830 |
| MS DOS 6.22..... | 290 | Creative Multimédia Office.. | 4490 |
| MSDOS + WINDOWS.... | 700 | Option 15"..... | + 600 |
| Canon BJ200..... | +1790 | Option 17"..... | + 2900 |
| 250Mo au lieu de 540... | – 400 | 250Mo au lieu de 420... | – 200 |

**4590 frs TTC**
**SoundBlaster CD16 Multimédie Office**

## Gamme CREATIVE

**CARTES SON**

| | |
|---|---|
| SB16 Value..... | 790 |
| SB16 ASP/MCD... | 1290 |
| SB16 SCSI2..... | 1290 |
| SB16 Awe32..... | 1990 |

**CARTES VIDEO**

| | |
|---|---|
| VidéoBlaster.... | 2490 |
| Vidéo Spigot..... | 2100 |
| Reel Magic Lite... | 2690 |

**PACKS MULTIMEDIA**

Discovery CD16 **1890 frs TTC** PROMO

Multimédia Office **4590 frs** PROMO

DigitalEdge3X **4390 frs** PROMO

**Turtle Bay** informatique

**Renseignements, commandes** 72 75 92 84 du mardi au samedi 9h30 / 12h30 - 14h / 19h

**par courrier** 90, rue masséna 69006 lyon

CHRONOPOST un envoi sûr et rapide

CREEZ

## Édito

Le PC pour créer, voilà une riche idée. Oubliez quelques temps vos aventures enchanteresses ou vos carnages doomiens... et découvrez le plaisir de créer soi-même. Des jeux, avec le splendissime Klik & Play. Un test complet, un pas-à-pas de l'auteur lui-même et des versions démos sur la disquette et le CD... Que demandez de plus ? Vous préférez les graphismes ? Découvrez la synthèse sur PC, avec TrueSpace, Vista Pro, et notre initiation à Persistence Of Vision, également présent sur le CD-Rom PC Fun. Enfin, la musique n'est pas en reste, et nous vous faisons découvrir dans ce premier numéro que, sans le savoir, vous disposez peut-être déjà du meilleur synthé du moment...

On se retrouve dans le prochain numéro, et nous comptons sur vous pour envoyer vos œuvres de création. Les meilleures seront récompensées !

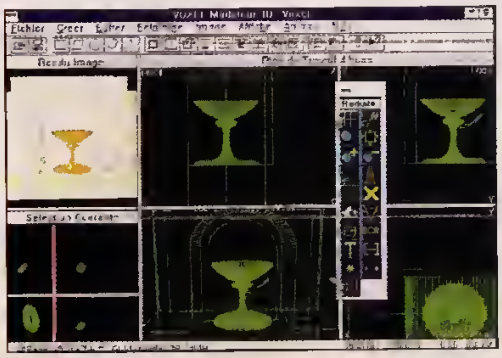
Stéphane Lavoisard

# LA NOUVELLE RÉFÉRENCE ? VOXEL 3D

**Alors que le milieu PC s'orientait plutôt vers des produits très "pro", et du coup très chers, voici qu'arrive enfin un produit puissant, facile d'emploi et abordable. Si la synthèse vous tente, mais que vous ne voulez pas y laisser toute votre paye, oubliez 3D Studio et TrueSpace, voici venir Voxel 3D.**

Edité par MM Creation, société française qui plus est (ce qui apporte une sécurité au niveau du suivi des clients ), Voxel 3D apparaît en effet comme LE logiciel que nous attendions tous. C'est bien simple, les plus obtus d'entre nous ont tout de même réussi à faire de magnifiques images et animations, sans même se plonger des heures dans des documentations soporifiques.

Voxel 3D est donc un logiciel de création d'images de synthèse en 3 dimensions, qui permet de l'animation ainsi qu'un rendu réaliste en ray-tracing. Il fonctionne sous Windows, et bénéficie donc d'une interface facile d'emploi, à base d'icones. On crée très simplement des objets en 3D, soit à partir de primitives (boules, cubes, etc.) soit par opérations booléennes (soustractions et additions de primitives), voire par déformation. Ensuite, on positionne une ou plusieurs sources d'éclairages, qui peuvent être de types différents (soleil, néon, projecteur, etc.). Enfin, on associe des textures aux différents objets, et voilà le travail. Une fois la modélisation terminée, on peut utiliser le module d'animation et "fabriquer" un film, de façon vraiment aisée



Voxel 3D permet l'utilisation des polices Windows (un vrai plus !), et de tous les effets habituels dans ce type de logiciel (transparence, réflexion, ombrages, etc.). Nous testerons ce logiciel dans notre prochain numéro, mais sachez d'ores et déjà que notre avis est totalement enjoué. D'autant plus que ce petit bijou vaut moins de 1000 francs pendant sa période de lancement, c'est à dire au moins jusqu'à la fin 94.

Nous pouvons même vous annoncer dés à présent que Voxel 3D sera la référence de PC Fun en la matière, et que nous commencerons sous peu une série d'initiations et même un concours...

*Stéphane Lavoisard*

# DEVENEZ UNE STAR DU PC

**...ou presque ! Nous faisons appel à vous pour nous envoyer toutes vos démos, créations graphiques, 3D, musicales ou sonores. Bref, tout ce que vous avez créé personnellement sur votre PC nous intéresse.**

Dans chaque numéro de PC Fun, nous récompenserons les meilleurs créations, qui seront de plus présentées sur notre CD-Rom démo. À vous la gloire et la renommée internationale !
Plus sérieusement, de nombreuses personnes qui hier faisaient des démos dans leur coin, travaillent aujourd'hui chez de grands éditeurs. PC Fun se fera un plaisir de révéler de nouveaux talents.

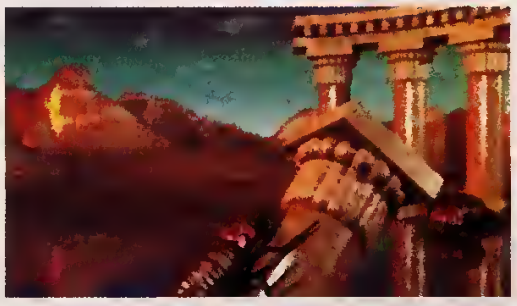
Nous sommes ouverts à tout : illustrations, images 3D, séquences 3D, films, bruitages, musiques, jeux, éducatifs, démos, utilitaires...

***Envoyez vos disquettes, CD, disque dur ou PC à :***
PC Fun, Concours Créativité,
5-7 rue Raspail,
93100 Montreuil

# DEVENEZ UNE STAR DE PC FUN

La créativité sur PC vous passionne ? Vous maniez aussi bien 3D Studio que les utilitaires de morphing, vous composez des symphonies avec votre séquenceur, vous dessinez à merveille, etc. Devenez rédacteur pour PC Fun. Nous sommes à la recherche de pigistes compétents dans l'ensemble de ces domaines, alors tentez votre chance, et envoyez un article (sur le sujet de votre choix) et un CV à :

PC Fun, Recrutement Pigistes,
5, 7 rue Raspail,
93100 Montreuil




N°1 : Carte Audio Excel DELUXE 16 Bits + Haut Parleur CP102
349 Frs TTC

N°2 : N°1 + lecteur CD SONY Double Vitesse + Drivers
1 200 Frs TTC

*Paiement possible par Carte Bleue*

*Livré chez vous sous 24/48H*
*si produit disponible en stock*

*Bientôt un N° vert à votre service*

**CD ROM - Autres titres, nous consulter**

| | |
|---|---|
| Les 50 meilleurs jeux sous Windows | 90 Frs TTC |
| 110 fichiers Son | 90 Frs TTC |
| Top 101 Shareware | 90 Frs TTC |
| Simulateur de vol | 145 Frs TTC |
| F15 Stricke Egale III | 145 Frs TTC |
| Simulation de combat Gunship 2000 | 145 Frs TTC |

offre valable dans la limite des stocks disponibles - Frais de port en sus

**PACKARD BELL MULTIMEDIA**

**11.990 F TTC**

***Difficile de résister!***

i486SX2/50
4 Mo RAM ext. à 64 Mo
Disque Dur 340 Mo
3 slots de 16 bits
14 " SVGA couleur 0.28
Lecteur 3"1/2 - 1.44
Carte son 16 bits ASP
Lecteur CD double vit.Multisession
Enceintes acoustiques-Carte radio FM
10 Titres CD :LéonardVinci
Beethoven,Jazz,Knowledge Adv...
DOS 6.2 - Win 3.11 WksGrp - Works 3.0 - Money 3.0 - 8 Jeux
Assistance tél. par N° vert Garantie 1 an à votre domicile ou lieu de travail
*Dans la limite des stocks disponibles*

*Frais d'envoi gratuits pour toute commande de cette station*

**Contactez MégaOctets**
**Tél : 56.86.83.83**

# LA GRANDE MESSE DES PROGRAMMEURS

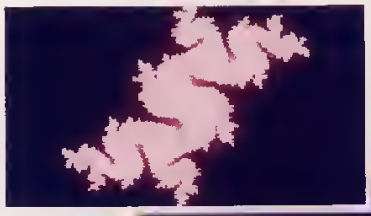
# ASSEMBLY '94

**Vous retrouvez dans chaque numéro de PC Fun les meilleures productions des démo-makers, qui de mois en mois exploitent de mieux en mieux les possibilités des PC. Ce mois-ci, nous revenons sur une manifestation, l'assembly'94. Elle s'est déroulée début août , et engendre une rentrée riche en créations qui succède à la pénurie de cet été.**

## VERSES

**Connus pour leurs précédentes productions, EMF s'est imposé lors de l'Assembly 94 avec Verses (leur nouvelle démo) comme le plus grand groupe de démos PC actuel. C'est un tour de force, qu'ils effectuent là.**

Dans le silence total, la voix de Jim Morisson retentit : "The ceremony is about to begin" annonce le début de la démo. On voit déjà apparaître un logo en rotation à l'image d'EMF. Sur un fond bleuâtre, s'assemblent plusieurs milliers de points pour former feuilles, mosaïques, spirales et autres figures fractales. Le tout bien évidemment calculé en temps réel.

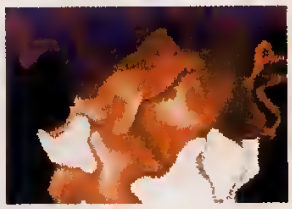


Ils laissent rapidement place à un tunnel, dans lequel vous pénétrez ; vous explorez ces galeries aux textures insolites ; avec fluidité, la reproduction d'un bouffon aux mines colorées tournoie à l'écran avant de s'éclipser. Les créateurs de Verses ne manquent pas d'humour. Pour preuve le sort qu'ils infligent, à l'homme qui eut, en 1981, le malheur de proclamer que 640ko répondraient aux besoins de chacun, n'en est pas dénué. Ainsi, vous pourrez admirer une photo de Bill Gates déformé au point de se

# Assembly'94 : LES RÉSULTATS.

L'assembly' 94, fut un évènement riche en démos de qualité. Nous vous proposons ici de découvrir les lauréats des nombreuses compétitions PC et de faire le point sur cette manifestation.

Réparties en trois concours, les compétitions PC offraient aux participants la possibilité de confronter leur démo, intro de 64ko ou de 4ko.



métamorphoser pour devenir une véritable caricature : les traits du père de Microsoft sont lentement étirés, déformés, torturés. Affirmer que ce spectacle me fût désagréable serait malhonnête.

sirènes de la Gravis Ultrasound. Sans elle vous ne pourrez profiter du fond sonore qui accompagne cette démo.
Outre ses effets originaux, ses graphismes resplendissants et son design irréprochable, Verses semble doté d'une âme ; on ne parle plus ici, de simple programme informatique, mais d'oeuvre artistique. Un régal, auquel vos amis comme vous, êtes vivement conviés à goûter.

Vous pourrez également assister à une splendide partie 3D, où canards en plastique et tasses jaunes s'animent en reflétant la lumière sous plusieurs angles (pour les initiés, cette technique est également appelée "Gouraud Shading"). Comme toujours, les musiques sont entrainantes, admirablement adaptées au thème et en parfaite adéquation avec les images, mais au grand désarroi des possesseurs de Sound Blaster, les auteurs ont une nouvelle fois succombés aux

Réaliser une mini intro relevait du défi, seul l'élite des programmeurs en assembleur était à même d'y parvenir. Pourtant, nombreux sont ceux qui ont accompli cette tâche avec brio. En effet, plus d'une centaine de mini intros furent présentées au concours ! Certes, toutes ne pouvaient prétendre aux qualités de Stoned, classée première, mais elles conservaient néanmoins un certain charme. Ces résultats semblent confirmer une perte de vitesse en matière de créativité des "groupes majeurs" ; en effet, point de Futur Crew (concepteurs de Second Reality) ou de Triton (Créateurs de Crystal Dreams 2) en liste. L'image mythique de ces groupes perd en couleurs. Félicitons donc, EMF qui a su, avec Verses, créer l'évènement.

*David Lichentin.*

**Meilleures Démos PC**

| N° | nom | groupe |
|---|---|---|
| 1 | Verses | EMF |
| 2 | Holistic | CASCADA VR |
| 3 | Heartquake | IGUANA |
| 4 | Warp | LEGEND DESIGN |
| 5 | Images | EPICAL |

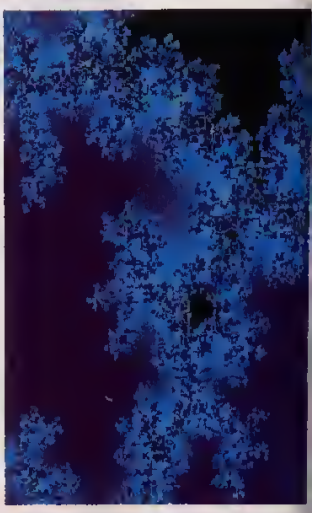
**Meilleures INTROS**
taille limitée à 64 Ko

| N° | nom | groupe |
|---|---|---|
| 1 | Air frame | PRIME |
| 2 | Magic circle | TET |
| 3 | Fyvush | JAMM |
| 4 | Placebo | COMPLEX |
| 5 | PsychicFlights | SPIRIT |

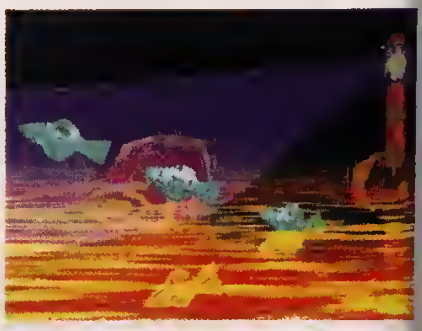
**Meilleures INTROS**
taille limitée à 4 Ko

| N° | nom | groupe |
|---|---|---|
| 1 | Stoned | DUST |
| 2 | Optimize | EPICAL |
| 3 | Fractals | SCHWARTZ |

## STONED



Après Untitled, il n'est pas surprenant que DUST ait renouvellé son exploit avec Stoned. Pas moins de 3mo sont nécessaires à son exécution. Après son lancement, il vous faudra patienter quelques minutes (tout dépend du processeur dont vous disposez) avant de pouvoir admirer de vos yeux émerveillés zooms et rotations sur de splendides fractales. Croyez-moi, c'est un spectacle auquel vous devez d'assister.



## Et les Graphismes dans tout ça ?

Voici une sélection de graphismes présentés à l'Assembly'94 qui ont retenus notre attention.

# 36 17 FLOPPY

La base de données des logiciels Sharewares et Freewares

# + de 100 nouveaux logiciels chaque mois

**Consultez la base de données répertoriant des milliers de logiciels***

# et recevez gratuitement,

**chez vous, par courrier, les logiciels de votre choix sur disquette 3"1/2**

## sur 36 17 FLOPPY

- vous interrogez la base de données
- vous trouvez le logiciel qui vous intéresse
- vous laissez vos coordonnées

**5 minutes suffisent**

**VOUS RECEVEZ GRATUITEMENT LE LOGICIEL CHOISI SUR DISQUETTE PAR COURRIER**

Grâce au concept **"3617 FLOPPY"**, vous pouvez obtenir très simplement les meilleurs logiciels Sharewares et Freewares sans modem, ni PC, à proximité du minitel, et vous n'aurez pas à rester connecté des heures pour obtenir le logiciel souhaité.

**Sur "3617 FLOPPY", des milliers de logiciels vous attendent, sous DOS et WINDOWS, et chaque jour des nouveautés :**

**JEUX :** Arcade, aventures, cartes, réflexion, simulation, sports...
**UTILITAIRES :** anti-virus, écran, imprimante, disques...
**APPLICATIONS :** bases de données, comptabilité, finances...
**GRAPHISME :** C.A.O., D.A.O., images GIF, animations GL-FLI
**MUSIQUE :** cartes sonores, modules, Midi, programmes vocaux...
**PROGRAMMATION :** PASCAL, C, BASIC, ASM86, ADA...
**COMMUNICATION :** émulation Minitel, protocoles, BBS...
**EDUCATIFS :** sciences, premier âge, langues...

## Vous avez besoin d'un logiciel spécifique ?

**Si celui-ci ne figure pas dans la base de données**

**36 17 FLOPPY le recherche pour vous**

**N'hésitez pas à nous faire part de vos besoins en rubrique "Dialoguez avec nous".**

*A découvrir également :* **36 15 MEMORY**

**Le service minitel des bonnes affaires.**

**Ventes et achats :** micro-ordinateurs, imprimantes, modems, scanners, disques durs, lecteurs de disquettes, mémoires.
Demandes et offres d'emploi

LES ANNONCES «MICRO» SUR VOTRE MINITEL 2,19 F/mn

conception AGANHA (1) 45 38 99 12

* Service édité par P.I.C. RCS CRETEIL B 384 904 488, COÛT DE LA COMMUNICATION : 5,48 F/MINUTE. Minitel et Windows sont des marques déposées par FRANCE TELECOM et MICROSOFT

386 DX 33 | 486 DX 33 | 486 DX2 66 | PENTIUM

# CRÉER SON PROPRE JEUX SANS PROGRAMMER

# KLIK & PLAY

**Vous rêviez de faire le jeu de l'année pour vous payer une Testarossa, mais vous ne connaissez rien à la programmation ! Avec Klik & Play (KNP), vous pouvez déjà vous inscrire pour le permis ...**

**KLIK & PLAY**
**création**

Y. Lamoureux
F. Lionet
Europress/UbiSoft

en français

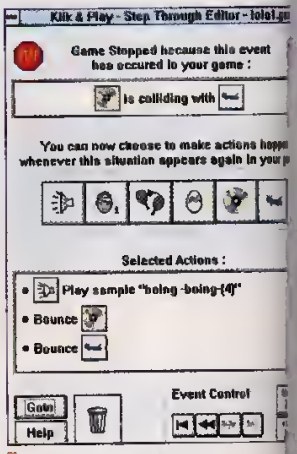
**config mini**
386 33 - 4 Mo
Windows - Souris
conseillé : 486 - 4 Mo

**la totale**
Cartes son compatibles Windows avec canal digital

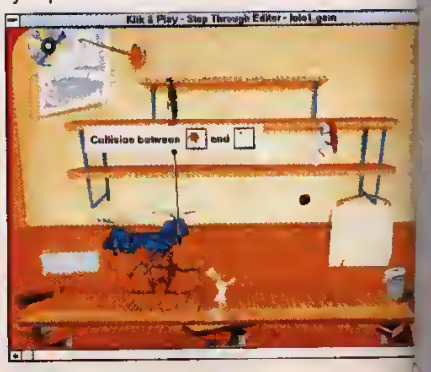
moins de 400 F
moins de 450 F

## Si vous savez cliquer, vous savez créer.

Quand KNP est arrivé à la rédaction, les sceptiques étaient nombreux. Le coup du soft magique qui réalise tous les vœux de l'utilisateur lorsque celui-ci claque dans ses mains en esquissant un pas de flamenco, on nous l'a déja fait. Les plus optimistes d'entre nous espéraient ne passer que quelques heures dans la doc avant de tirer quelque chose du programme. Les autres s'attendaient à un utilitaire de plus... La surprise à donc été d'autant plus grande ! KNP permet de réaliser n'importe quel jeu en 2 D, que ce soit un casse-brique, un jeu de plate-forme, d'arcade, de course, etc. en "posant" un fond, puis des objets sur ce fond et en leur indiquant leur comportement. Absolument aucune connaissance en programmation n'est nécessaire. Si vous savez cliquer sur une fenêtre et reconnaître le haut du bas, vous pouvez faire un jeu ! Le principe, génial, consiste à choisir parmi les options proposées, au moment précis ou l'évènement se produit à l'écran. Par exemple, si l'objet sort du décor représenté par l'écran ou s'il entre en collision avec un autre objet, l'animation s'arrête et une fenêtre apparaît. Cette boîte de dialogue propose les différentes possibilités offertes par le programme. L'objet peut rebondir, disparaître, aller s'éclater sur un autre objet ou agir de façon plus sophistiquée et même déclencher une série d'enchaînements. Il suffit de valider son choix, d'attribuer à l'action si on le souhaite un son, et l'animation continue jusqu'à l'événement suivant. Lorsqu'on décide que le jeu est terminé, il n'y a plus qu'à y jouer...

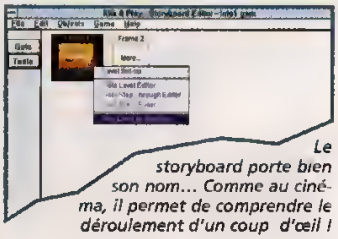



*La fenêtre de dialogue permet de définir les actions et les sons des différents objets.*




*Le jeu s'arrête immédiatement lorsque deux objets entrent en collision.*

*Pour chaque niveau, on détermine un nom, un mot de passe et une résolution*



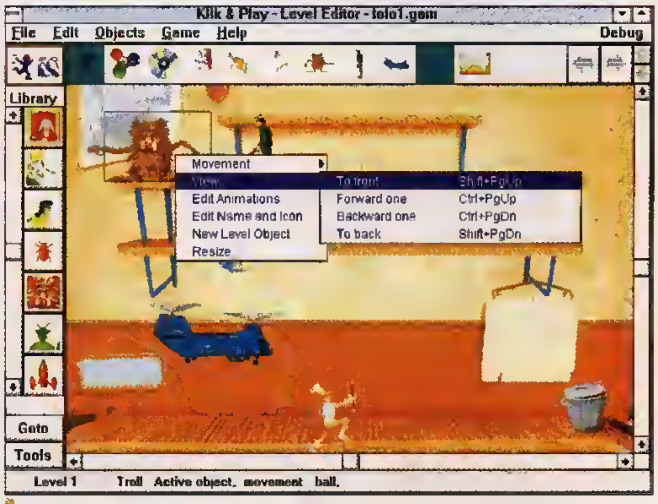
*Le storyboard porte bien son nom... Comme au cinéma, il permet de comprendre le déroulement d'un coup d'œil !*

## Suivez le guide

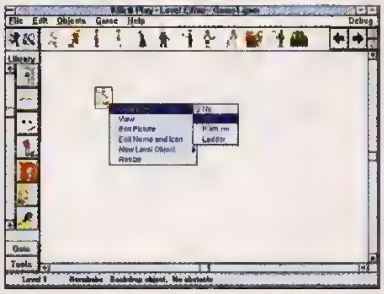
Lorsqu'on se lance dans une création avec Klik &Play, on commence sur le storyboard. C'est ici qu'on va choisir combien il y aura de tableaux dans le jeu et qu'on leur donnera un titre et/ou un mot de passe . C'est également ici qu'on définira leur format, 640 x 480 au minimum puisque KNP tourne sous windows. C'est encore ici qu'on reviendra plus tard pour définir l'ajout d'un nouveau tableau, d'une nouvelle image ou d'une nouvelle animation. Toutes ces possibilités ayant été choisies, deux façons différentes de procéder s'offrent alors pour créer un jeu. Passer soit par l'éditeur de niveau, soit par l'éditeur d'évènement. Le premier permet de créer un jeu à partir d'un fond et ensuite objet par objet alors que le second se présente sous la forme d'une grille sur laquelle sont récapitulés tous les événements survenants dans le jeu. Philosophie de l'objet ou philosophie de l'évènement ?

## Les deux mamelles de Klik & Play

Commençons par disséquer l'éditeur de niveau. Il permet de travailler directement en sélectionnant le fond, les décors et les objets. Pour chacun d'entre eux, on choisit, on clique et on pose à l'endroit désiré. Chaque objet peut être actif ou passif. Les objets actifs bénéficient d'une vie propre et suivent au choix des trajectoires précises ou aléatoires. Ils peuvent être contrôlés par le ou les utilisateurs au moyen du clavier ou de la souris.Les objets passifs servent le plus souvent d'obstacles et peuvent déclencher des événements par enchainement d'actions. Tous ces choix s'effectuent par le biais d'icones ou de menus déroulants. Chaque objet, actif ou passif, peut être reproduit, vu sous des angles différents et retravaillé au niveau du graphisme ou de l'animation. L'éditeur d'événement est en fait le complément idéal de l'éditeur de niveau. Il génère des actions plus complexes, comme par exemple l' introduction de nouveaux objets à têtes chercheuses, et se présente sous la forme d'une grille de mots croisés, ou plutôt de bataille navale. Les icones des différents objets utilisés dans le jeu se trouvent horizontalement et verticalement les actions ou évènements, qui se produiront à l'écran. Il suffit de rentrer son souhait, grâce à des menus déroulants, sur la case qui se situe à l'intersection de l'objet utilisé et du moment du jeu choisi, pour qu'il soit enregistré. C'est également le moyen le plus rapide pour contrôler son travail ou pour rajouter de nouvelles actions complexes à un tableau. En fait, l'éditeur d'événement permet soit d'aller plus loin après avoir fait son apprentissage avec l'éditeur de niveau, soit de penser son jeu AVANT de le réaliser. C'est le royaume des forts en thème et des créateurs exigeants et minutieux.

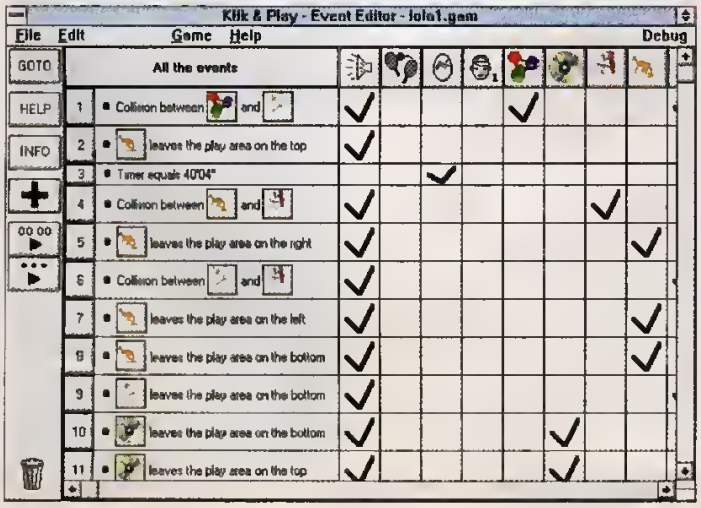



*Priorité au troll ! Le cow-boy devra passer derrière...*



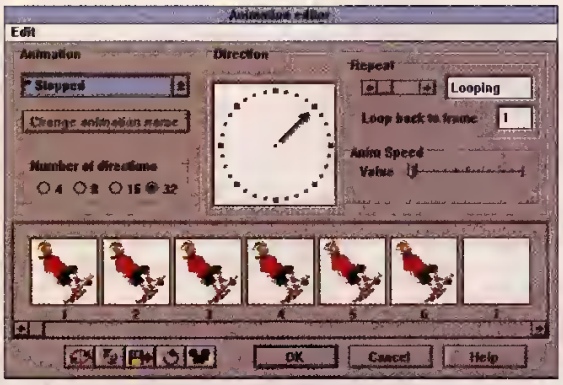
*Chaque objet peut-être défini comme un obstacle, une plate-forme ou une échelle...*

*Voilà en fait toute la programmation d'un jeu... C'est quand même mieux que les listings d'antan*




## La folie du WAV

Pour obtenir un peu plus d'animation dans vos créations, rien ne vaut des sons personnalisés. Pour ceci rien de plus simple, jetez un coup d'œil à notre Guide en page 74. Vous enregistrerez les sons au format WAV et ainsi n'aurez plus qu'à les utiliser directement dans vos applications Klik & Play. Place aux délires ! Quelques expériences intéressantes vous amèneront à enregistrer votre chat au moment où celui-ci miaule pour obtenir sa pitance, ou encore vous enregistrerez les Guignols de l'info. Un monde de création musicale s'ouvre à vous pour peu que vous ayez un peu d'imagination.




*L'outil d'animation permet de créer les differentes positions des sprites*

## ALLGOOD'S CORNER

**Airlines :** Lignes d'air. Remplace la cocaïne chez les pauvres.

**Hit :** Touché. D'après le dernier son d'un tigre royal abattu par Lady Jollybottom au Bengale en 1742.

**Klik & Play :** Clic et Joue. D'après les règles du poker d'Oklahoma City en 1868 : Arme ton revolver et distribue les cartes !

**Skateboard:** Roulé-roulant (en québécois). Embarquer une raie en français.

**Storyboard :** Tableau d'histoire.

**Testarosso :** Tête au carré. D'après la forme de la voiture.

## Et un raton-laveur

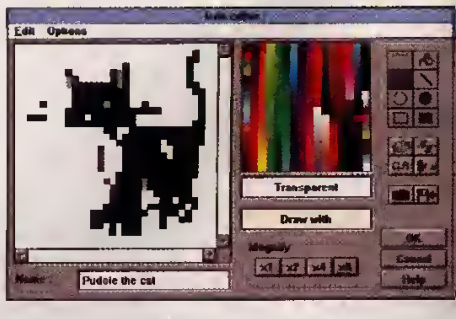
D'ailleurs tiens pour les curieux, voilà une partie de ce qu'on trouve dans KNP : des pirates, des gangsters, des cowboys, des policiers, un joker, des Robin des bois, un maître de Kung-Fu, un King-Kong, des cyclistes, des cavaliers, des boxeurs, des coureurs à pied, un éléphant, une girafe, des pingouins, une grenouille, un Dracula, des dragons, un zombi, un troll qui fait la danse du ventre, l'homme invisible ,un poste de police, une caserne de pompiers, un château médiéval, un hôpital, un moulin, une pagode, un Big Ben, la tour Eiffel, des chaises, des armoires, une baignoire, un bidet, une pizza, un hamburger, des clefs, des cloches, des planètes, des fleurs, des fruits et des arbres, des avions, des fusées, des hélicos, un tapis volant, des bateaux à voile et à vapeur, des sous-marins, un radeau, des guerriers divers et variés, des portions de routes, des voitures, des bus, un skate-board, des symboles et des pièces pour les jeux de réflexion, un chef d'orchestre, un pianiste, des rockers, des boules qui explosent, des éclairs, des pommes et même des atomes qui tournent sur eux-mêmes... (NDR : Merci, grâce à vous j'ai réussi à faire publier la plus longue liste d'objets de ce numéro de PC FUN. Et encore, je me suis contrôlé). KNP est bien plus riche que cela. Mais, si jamais vous ne trouviez pas votre bonheur parmi les décors et les personnages proposés, de nombreuses possibilités pour les créer vous-même s'offrent à vous. Les magouilleurs pourront de plus importer des objets de jeux windows, de 3D Studio, de De Luxe Paint, de Photo Shop, de Corel Draw, et de n'importe quel logiciel de création qui fait des blocs graphiques, aux formats .PCX, .BMP, .TARGA, à l'exception des .TIF

## Animez vos soirées

Les utilitaires de création inclus dans KNP vous permettront de retoucher un élément existant, d'en changer l'animation ou les couleurs. On peut partir d'un personnage qui marche et le faire courir en choisissant la vitesse de sa course ou créer une animation complémentaire à celle proposée au départ. Par exemple, si on veux que l'avion vole dans toutes les directions, mais de façon réaliste. Il suffit de le sélectionner dans les objets existants puis de l'entraîner dans la chambre de torture : le panneau d'édition des animations. Là, des fenêtres et des menus déroulants permettent de dupliquer mon avion dans la plupart des positions du Kama-soutra et trente-deux directions au total. Il ne reste plus qu'à éliminer celles qui ne conviennent pas et l'objet est prêt pour l'utilisation. En fait l'avion se révèle être un mauvais exemple, vu qu'il peut vraiment prendre toutes les positions dans tous les sens. Recommençons avec un homme. Un homme, ça ne peut pas marcher quand c'est en position horizontale. Enfin, en principe. Alors quand vous créez les animations complémentaires à celle dont vous disposez, cette animation là vous l'enlevez pour obtenir un vrai homme humain qui marche sur ses pieds. C'est clair maintenant ? Sûr ! Bon tant mieux, parce qu'il y a encore des tas de choses à expliquer !

## Icones et poupées russes

Revenons à nos avions. L'utilitaire de dessin intégré permet de modifier les graphismes ou de rajouter sur le fuselage de mon avion, dans lequel mon homme a fini par monter, PC FUN AIRLINES, par exemple. Grâce à un zoom, on peut changer les couleurs pixel par pixel et personnaliser les objets sans avoir fait les beaux-arts. Pour les plus doués, toutefois, il est possible de dessiner absolument tout ce qu'on veut. Remarquez, si vous ne savez pas dessiner ça peut être encore plus drôle . Il est bien sûr également possible de modifier la taille des objets. Pour créer des poupées russes, toujours utiles dans un jeu, c'est bien connu. Un icone personnel servira alors à sauvegarder les objets créés... pour s'en servir à nouveau. C'est




*L'éditeur graphique permet de dessiner ses propres élements de décor ou sprites, voire même de redessiner les chats noirs, pour les superstitieux !*

*La version CD est beaucoup plus riche. En plus de l'outil de création, elle comprend une cinquantaine de bibliothèques d'objets, plus de 700 samples, de nouveaux jeux finis, un tutorial et une intro superbe.*

VÉCU

## Noël, Noël, Montjoie Saint Denis !

Le premier jeu que j'ai vu réalisé avec Klik & Play était un casse-brique. À l'aide des flèches du clavier Stéphane contrôlait un vaisseau spatial qu'il déplaçait horizontalement en bas de l'écran. Plus haut sur des étagères, des soldats de plomb étaient alignés. Ils ne se déplaçaient pas mais marchaient sur place à la façon d'un mime. Encore plus haut, sur une autre étagère plus courte, il y avait des toupies très réalistes qui tournaient sur elles-mêmes. Ce qui m'a tout de suite bluffé, c'est que chaque soldat et chaque toupie semblait posséder une vie propre. l'animation donnait un petit air de dessin animé à ce tableau. Mais une grosse boule rouge troublait la tranquillité apparente de ce petit monde en rebondissant aux quatre coins de l'écran. Soudain (chanté à la Renaud : tin-tin) la boule entra en contact avec un des soldats et le blasta. Un boum sonore accompagna cette action, puis la boule repris sa course folle. Bon, je me suis bien douté que ce n'était pas le prochain hit de l'été, mais la réalisation faisait penser à un jeu du commerce. Quel éditeur pouvait bien nous avoir envoyé un jeu pareil ?

## Un jeu d'enfer.

C'est alors que me remarquant en train de loucher par dessus son épaule, Stéphane me dit d'un air satisfait : "Qu'est-ce que tu en penses, c'est moi qui l'ai fait". Balèze le garçon, pensais-je en moi-même. Il ne s'arrange pas vraiment, mais balèze ! Seulement, tout le monde connait ses talents de programmeur. PUIS IL AJOUTA : "Si tu veux, en cinq minutes je t'explique comment en faire un". " Oh, Steph, c'est moi, Laurent..." lui dis-je. Ne m'aurait-il pas reconnu ? "Je sais, me répondit-il d'un air agacé, je ne suis pas aveugle, quand tu es dans l'encoignure de la porte il n'y a plus de lumière dans la salle de test !" Ainsi Stéphane pensait réellement que je pourrais être capable de CRÉER un jeu. Un scénario, j'y avais bien pensé, mais un écran avec des trucs qui bougent ??? Pourtant, dix minutes plus tard sur mon écran, une église grecque controlée à la souris envoyait une balle sur un dracula qui poussait des hennissements en lançant des kangourous. J'étais ravi, fier de mon oeuvre, heureux, éclaté. Pour la première fois de ma vie, j'avais fait MON jeu. Et quel jeu ! Que les éditeurs déguisés en lecteurs qui lisent ce magazine afin d'en juger la haute tenue morale et de mieux gérer leur budget de publicité me contacte. Je l'ai sauvegardé...

## Heureux les simples d'esprit.

Après ce premier jeu fabuleux, Yann ( Que les Dieux bretons l'aient en leur sainte garde ) me donna des samples de voix des guignols. Mes jeux suivants s'en trouvèrent grandement améliorés. Un de mes chefs-d'oeuvre se présenta sur un fond de console spatiale. Là, se baladaient un martien, une vénusienne et un cosmonaute. Chaque fois que l'un d'eux entraient en collision avec la jeep lunaire qui servait maintenant de contrôleur, ils émettaient la phrase qui leur avait été attribuée. Avec la voix de Jacques C. Maire à Paris, le martien se plaignaient de l'odeur insupportable de ces condisciples. La Vénusienne lançait avec la même voix "Les trous noirs fouettent du bec, c'est intolérable". Quand au cosmonaute, toujours avec la même voix, il y allait de son couplet sur la motocrotte de l'espace. Voilà par exemple ce qu'on peut faire avec un peu d'imagination... Dans ce cas précis, j'avais cherché à harmoniser mes graphismes avec les sons que je voulais entendre. Et je n'ai eu aucun problème car dans KNP on dispose d'une vaste bibliothèque d'objets et d'un très grand nombre de personnages.

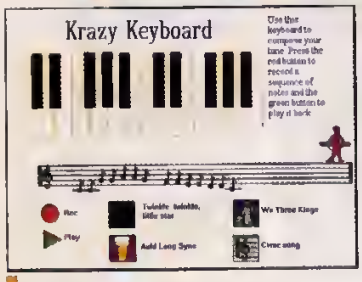
**. jargon .**

**.PCX, .BMP, .TARGA ou .TIF :**
Extensions qui correspondent aux fichiers d'images les plus courants sur PC. Ce sont tous des formats Bitmap (images calculées point par point).

**STOS et AMOS :**
ce sont les précurseurs de KNP sur Atari ST et Commodore Amiga.

*Le Klik & Play du riche : un Tetris avec vos anciens ordinateurs...*

*Livrés avec K&P, plusieurs jeux classiques vous serviront d'exemple...*




*Un jeu pour les petits, où Mozart rencontre Jerry Lee Lewis.*

également dans l'éditeur de niveau qu'on pourra rentrer du texte, définir le nombre de vies par joueur ou encore incrémenter un compteur de points.

## Votre argent m'intéresse ...

Géniaux depuis longtemps comme créateurs de programmes, rappelez-vous du STOS et de l'AMOS, les concepteurs de KNP ont en plus trouvé un moyen pour résorber le chômage. Une partie de la population va créer des jeux que l'autre partie achètera et vis et versa pendant que les machines produiront les aliments de base des joueurs : Le chocolat et la bière. Mais les concepteurs de KNP, que vont-ils y gagner ? Sur chaque jeu créé avec KNP et diffusé dans le Domaine Public : rien. Un petit message apparaît alors pour rappeler que le produit en question à été réalisé avec KNP. Si vous avez envie de diffuser votre création en shareware, il vous en coutera 900 FF de droits à payer aux concepteurs de KNP. Si vous voulez vous lancer comme éditeur, les droits pour une diffusion traditionnelle tourneront au alentour de 10.000 FF. Faites un Doom ou un Mario et il vous restera du bénef'. En Angleterre actuellement, des équipes se servent déja de KNP pour réaliser les produits des prochains mois. Si vous n'avez pas l'esprit mercantile, vous pourrez toujours échanger vos créations avec celles de vos amis. Mais attention à ne pas se prendre au jeu !

## La recette du chef.

Des jeux déja jouables sont inclus dans KNP. C'est moins drôle que de faire ses propres créations, mais ils donnent une bonne idée des possibilités du programme et serviront sans doute de modèles à de nombreux utilisateurs. Prenons le shoot-them-up spatial qui porte le doux nom de GRACILLIS 5. Il comporte tous les éléments classique du genre. Le texte du scénario défile avant le début pour mettre le joueur dans l'ambiance. Le contrôle s'effectue grâce aux touches fléchés et le tir avec les touches shift. Le vaisseau qui se déplace sur tout l'écran doit détruire des boules-bleues-à-yeux qui lui lancent des étoiles. Lorsqu'il y réussit, les boules explosent et les points gagnés s'affichent à leur place à l'écran. Le tout constitue une excellente démonstration de la cuisine que l'on peut faire avec les ingrédients de Klik & Play.

Parmi les autres jeux, on trouve une course de voiture jouable à deux avec l'affichage du meilleur temps à chaque tour. Les obstacles font rebondir les voitures et

## PROGRAMMEUR

Le DAKTARI

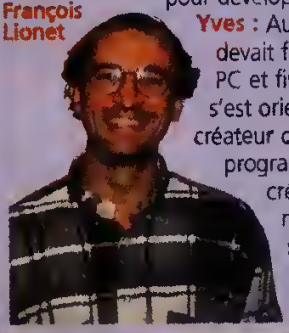
### François Lionet et Yves Lamoureux sont les deux auteurs de Klik & Play ! Encore sous le choc de leur produit, nous les avons fait parler...

Yves Lamoureux

**Q : Quelles sont les origines de KLIK & PLAY ? Et combien de temps avez-vous mis pour le développer ?**

**François :** À l'époque où j'ai fait l'adaptation PC de Capitaine Blood chez Ere Informatique j'ai rencontré Yves Lamoureux et on a décidé de faire quelque chose ensemble un jour. Quand on s'y est mis, il nous a fallu 18 mois pour développer KLIK & PLAY.

**Yves :** Au départ on devait faire l'AMOS sur PC et finalement on s'est orienté vers un créateur de jeu. Quand on programme un jeu, on crée des outils phénoménaux qui ne sortent pas. C'est le jeu final qui sort.



François Lionet

**Q : François, par rapport au STOS et à l'AMOS dont tu étais déjà le créateur, quelles ont été les difficultés propres au PC que tu as rencontré dans le développement de KLIK & PLAY ?**

**François :** Le STOS et l'AMOS étaient des langages de programmation pur et dur en basic, des boucles "for next", des numéros de lignes etc. Alors que pour KNP on à voulu que ce soit accessible à tout le monde et la plus grosse difficulté à été de faire quelque chose de puissant sans qu'il y ait de programmation. La solution nous est apparue en regardant comment évolue la micro-informatique, toutes les nouvelles structures qui arrivent et les langages orientés objet dans lesquels chaque objet à sa vie propre. En utilisant ce système on arrive a recréer toute la puissance d'un langage. C'est ce qui a été le plus dur.

**Q: Quelle est la fonction ou l'outil de programmation dont vous êtes les plus fiers dans KNP ?**

**François :** Ce dont je suis le plus fier ce n'est pas un outil de programmation particulier mais c'est que KNP tourne sur un 486 de base. Je suis fier de la manière dont la mayonnaise a pris. Au départ c'était une idée un peu folle que de dire à mon éditeur : " Bonjour Monsieur, je suis un auteur de logiciels et je voudrais programmer en langage machine sous windows un utilitaire pour faire des jeux ... " Heureusement, il me connaissait et m'a fait confiance !

**Yves :** Je suis fier de plusieurs choses D'abord l'affichage sous Windows car ce n'est pas évident de faire des routines graphiques rapides sous Windows. Ensuite, pour les fonctions j'aime bien la rotation des objets.

les touches sont paramétrables. Ensuite, des classiques, Othello, Mastermind, Solitaire, Reversi, Royal Flush et surtout Roméo. Encore une belle démonstration, version jeu de plates-formes cette fois. Roméo doit délivrer Juliette, mais le diable lui lance des gateaux qu'il mange et qui freine sa progression. Cette fois-ci l'introduction est animée, c'est le kidnapping de Juliette. On retrouve ensuite tous les items du genre, des clefs à trouver aux portes qui s'ouvrent et aux vies symbolisées par des icones en haut de l'écran. La partie musicale est présente avec le clavier fou sur lequel on peut jouer et enregistrer ses mélodies. Enfin, le plus fou pour la fin, le jeu des hérissons en colère. On n'a pas complètement saisi les règles mathématiques, mais on adore le son qu'ils font quand ils perdent...

## Des mots pour le dire

Essayons d'être objectif : c'est génial ! Aucun programmeur, personne, ne réalisera des jeux plus intéressant pour vous que ceux que VOUS réaliserez ! Peut-être sommes-nous mégalo, mais en tous cas pour nous ça marche. Quel bonheur de pouvoir réaliser son propre jeu en n'ayant pour limite que le déferlement fougeux de son imagination. N'hésitez pas à enregitrer des sons avec un micro et à les récupérer ensuite pour personnaliser les messages que délivrent vos personnages (où à utiliser quelques uns des 500 sons que nous vous offrons sur notre CD-Rom N°1). N'hésitez pas non plus à mystifier votre entourage en faisant parler des objets à votre place. Ils diront ce que vous n'avez jamais osé dire. Comment rompre plus élégamment qu'en faisant jouer votre futur ex-petite amie avec des icones de coeurs et d'un couple de mariés qui disent "jamais" quand ils se rencontrent et "c'est fini" quand ils sortent de l'écran...

Enfin, les espions grassement payés de PC Fun, ce sont bien les seuls ici, nous ont révélés la sortie future de KNP 2 qui permettra de faire ses créations en 3 D, de KNP ENFANT qui tournera sur les consoles 64 bits, de KNP PRO pour réaliser des présentations sérieuses et de KNP SCREEN SAVER. À quand la sortie d'un KNP X pour.. Vous voyez ce que je veux dire. Vivement toutes ces merveilles car la rédaction a attrapé la Klik & Playmania !

Laurent GUERDER

## ALLGOOD'S CORNER

**Big Ben :** Pantalon très large.

**Screen saver :** Sauveur d'écran.

**Shareware :** Club d'échangiste.

**Shoot-them-up :** Et on tuera tous les affreux.

**18/20**

- Facile
- Puissant
- Complet
- Nécessite un PC !

K&P encourage la création sous toutes ses formes, simplement mais sans limites.

**GÉNIAL !**

**Q: Qui a fait la bibliothèque d'objets livrée dans KNP ? Il y a des trucs fous là-dedans !**

**François :** La liste original des objets a été établie par un anglais effectivement complétement fou, Mel Croucher, qui est un genre de touche à tout génial. On l'a donné ensuite à une jeune équipe de graphistes basée à Lyon qui s'appelle Etrange Libellule et eux ont bossé deux mois là-dessus en respectant les données de départ.

**Yves :** Il faut aussi citer Michel Rho qui n'a pas pu continuer avec nous mais qui était là au début. C'est lui qui a fait le jeu Roméo par exemple.

**Q : Quel est le jeu le plus original ou le plus débile réalisé avec KNP que vous ayez vu ?**

**François :** Le bien ! On a pas encore vu énormément de jeux puisqu'il n'y a que les équipes de testeurs qui l'ont, mais on a vu des batailles de tartes, des choses comme ça... Ce qui est rigolo c'est qu'on peut prendre des sprites qui n'ont rien à voir avec leur dessin, on rajoute deux ou trois instructions, le nombre d'objets passe à 200 et ça marche encore ! Mais quand c'est trop délirant, c'est pas tellement jouable.

**Yves :** J'aime bien le jeu avec les petits hérissons...

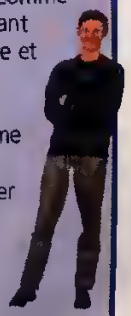
**Q : J'ai entendu parler du "Club KNP", c'est quoi ? un fan-club ?**

**R :** Le club aidera les utilisateurs avec une hot line et offrira des débouchés aux meilleurs produits réalisés avec KNP. Ce sera du licenceware, c'est-à-dire du shareware vendu par le club et sur chaque copie, qui sera vendue autour de 30 FF, le créateur touchera 10 FF. Le club sera une association à but non lucratif dont les ventes serviront à couvrir les frais de fonctionnement. On espère lancer beaucoup de nouveaux créateurs un peu partout par ce biais.

**Q : Et vous comment êtes-vous devenus créateurs indépendants de logiciels ?**

**François :** Quand j'étais étudiant, je programmais des jeux pendant mon temps libre. Un jour j'en ai fait un qui m'a bien plu et je suis allé le proposer à un éditeur qui l'a accepté avec quelques modifications (Driver sur Oric). Pendant que je terminais mes études, j'ai ainsi pu vendre quelques produits. Après avoir passé mon diplôme de vétérinaire, j'ai eu un choix à faire... Et j'ai choisi d'être auteur de logiciel.

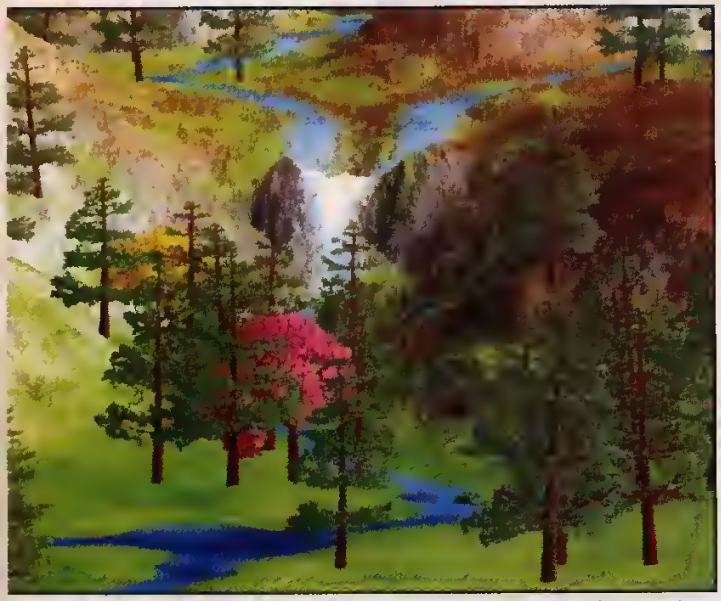
**Yves :** Je suis ingénieur en informatique. J'ai d'abord travaillé chez Infogrammes et ensuite chez Ere Informatique. Quand Ere s'est arrêté, j'ai décidé de continuer comme indépendant. Si j'avais fait KNP en tant que salarié, j'aurai gagné mon salaire et c'est tout. Là j'ai l'espoir de gagner plus... Mais si le produit ne marche pas, c'est pour notre pomme. Comme indépendant, on voit bien le côté matériel des choses ! Et puis travailler chez soi c'est vraiment super.



**Q : Quelque chose à ajouter ?**

**Yves :** Je voudrais dire bonjour à ma maman et à mon papa...

# Votre Jardin Electronique



*En très haute resolution, Vista Pro gère encore mieux les cours d'eau et se permet des effets visuels comme ici sur la cascade !*

# VISTAPRO 3.12

**Jardinier en herbe ? Visez plus haut ! Laissez tomber votre binette et passez à la culture de montagnes ! Vistapro CD vous permettra de créer et d'animer des images de paysages réels ou imaginaires. Une présentation pratique pour un logiciel pointu et très spécialisé.**

**Vista PRO**
ray tracing

Virtual Reality Laboratories, Inc.
Distributeur en france
Visual Média System

en français

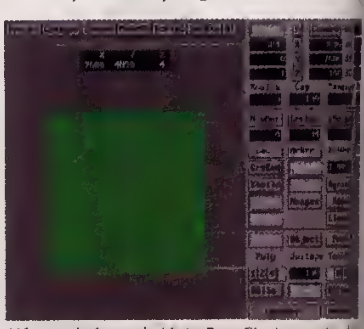
**config mini**
386 33
8 Mo de Ram mini
conseillé : 486 DX 66
Dos - Souris

moins de 500 F

Contrairement aux logiciels d'images de synthèse classiques, Vistapro se consacre entièrement à la création de paysages synthétiques. À partir d'une structure de données et de paramètres modifiables par l'utilisateur, le soft génére, au choix, une image ou une animation. Les paysages peuvent provenir de l'US Geological Survey, qui a cartographié une bonne partie des Etats-Unis, et, grâce à la NASA, une partie de la surface martienne est disponible.

Ces données suivent le principe des courbes de niveaux : en effet, n'importe quelle image peut servir de carte, sachant qu'aux différentes couleurs correspondront différentes altitudes. Libre à vous de créer vos propres décors, en scannant la carte de votre région ou tout simplement via n'importe quel logiciel de dessin.

Une fois votre paysage chargé, vous pourrez encore l'enrichir par des rivières, des lacs ou encore de la végétation: différents types d'arbres sont disponibles, que vous pourrez répartir aux altitudes de votre choix. La création de nuages dans le ciel s'avère tout autant paramétrable. Seul regret, que la couche nuageuse reste déséspérement plane.
Les auteurs ont choisi de représenter le paysage sous forme de polygones, dont le nombre varie entre 130 000 et 2 000 000. Pour colorier de façon réaliste ces polygones, le logiciel considère les altitudes concernant divers éléments paysagers, tels limite des arbres,de la neige, angle minimum des falaises, des vallées, et applique un traitement combinant mathématiques des fractales, théorie du chaos et intelligence artificielle pour respecter au mieux certaines régles naturelles, comme l'absence de neige sur les cols ou les falaises. Le soft utilise une table de couleur pour tous les éléments paysagers (falaise, plage, ciel, horizon, arbres, etc.). Il est possible de modifier ces couleurs et d'enregistrer cette table. Cette possibilité permet aussi bien de créer des coloris et des éclairages saisonniers que de faire varier la couleur des rochers, pour simuler par exemple granit ou calcaire.



*L'écran de base de Vista Pro. C'est à partir de que vous allez paramètrer vos paysages...*

En rusant, vous pouvez creer des bâtiments !

Stonehedge reconstitué sur PC..

2 heures 30 de calcul sur un 486 DX2 66 pour cette image en haute résolution... Vista Pro vous laisse le temps de ranger votre bureau !

Vistapro réalise une carte interne des nuances appliquées à chaque point de la carte, en fonction des valeurs que vous aurez affectées à chaque type de décor. Cette carte, qui servira à effectuer le rendu final, indique donc la présence d'un type paysager précis. Vous pourrez éditer cette carte pour affiner votre résultat. Il devient possible, avec un logiciel de dessin, de placer ses coulées de neige ou d'arranger artistiquement son parc floral. L'inconvenient de la résolution polygonale, qui montre ses limites lors de plans rapprochés, peut être évité si l'on applique des traitements comme la subdivision fractale de chaque polygones, ou le lissage de Gouraud. Ces méthodes augmenteront bien sûr le temps de calcul. Dés que votre paysage sera prêt à passer à la moulinette du processeur, il faudra encore définir quelques paramètres techniques. Vistapro grimpe en sortie jusqu'à 4000x4000, en 24 bits (16 millions de nuances). Du côté ressources, il vaudra mieux disposer d'un 486 avec au strict minimum 8 Mo de RAM, pour ne pas faire courir trop de risques à ce qui vous sert de punching-ball (écran

## . jargon .

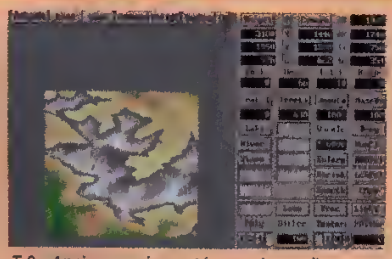
**Sudivision fractale:**
méthode qui consiste à diviser aléatoirement un polygone en plusieurs petits, pour augmenter la résolution apparente du terrain.

**LCD shutter glasses:**
Un autre système de vision stéréo, qui consiste en une paire de lunettes qui s'obscurcissent alternativement, synchronisée avec l'affichage successif et rapide de deux images (droite-gauche) à l'écran

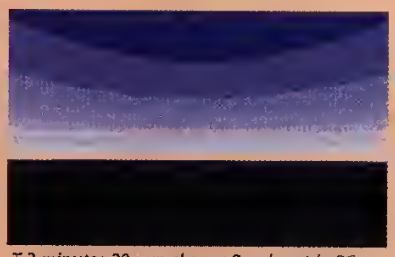
**AutoCAD, 3Dstudio :**
2 logiciels qui exploitent des données tridimensionnelles, l'un pour la CAO, l'autre pour l'imagerie de synthèse.

## N'EN AVEZ QUE POUR 7 MINUTES

DIEU A MIS 6 JOURS, VOUS

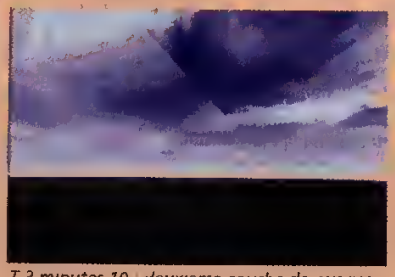


T 0 . Après avoir importé une région (les Alpes), on place la cible, la caméra et on sélectionne les options (nuages, arbres...).

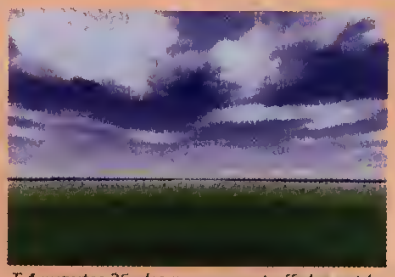


T 2 minutes 30 : un clic sur Render et le PC commence sont travail. Il commence par créer le ciel.

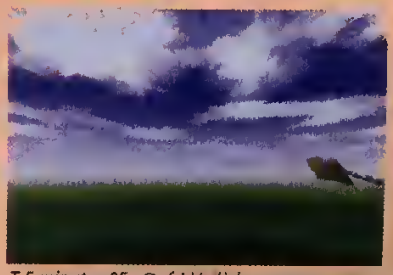
T 2 minutes 40 : un premier travail sur les nuages, grossier.



T 3 minutes 10 : deuxieme couche de nuages, plus longue à afficher mais bien plus réaliste.

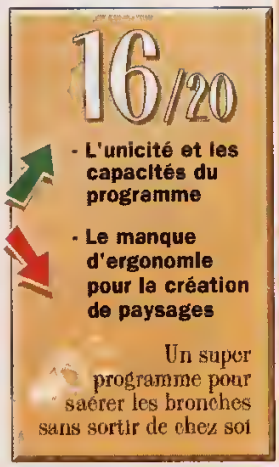


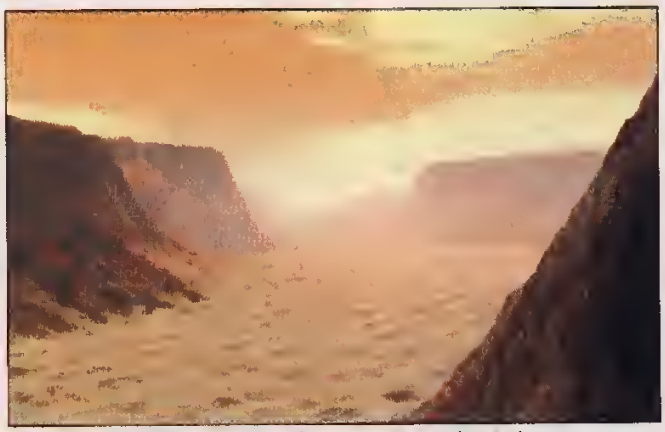
T 4 minutes 35 : les nuages sont affiches, et le sol apparaît soudain. Un peu plat pour le moment (surtout pour les Alpes !).



T 5 minutes 05 : Ouf ! Voilà les premiers pics. Vista Pro commence par dessiner ce qu'il y a au loin... et c'est souvent long

**VistaPro est aussi édité en version disquettes, à laquelle il manque, outre la masse d'images et de données du CD-ROM, certains utilitaires tels MakePath (disponible à part), VUEZSCR ou encore META (utilitaire de morphing)**



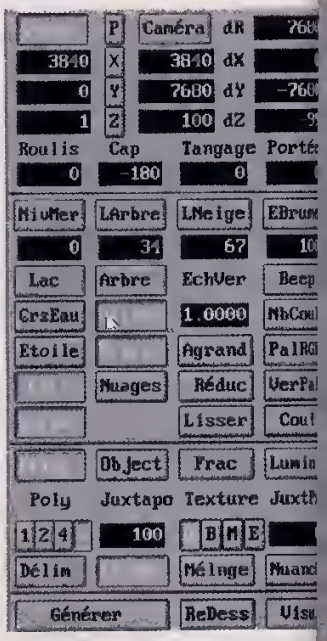
*En jouant sur les couleurs et les options, vous pouvez obtenir des paysages moins réalistes.*

ou clavier ?). Un module externe, MakePath, permet de créer des trajectoires de façon trés intuitive. Choisissez le type d'engin (missile, moto, avion, buggy), cliquez sur la trajectoire et affinez artistiquement votre mouvement en ajoutant une pointe de tonneau ou de looping ici et là.

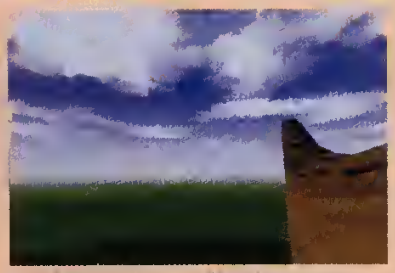
En ce qui concerne la troisiéme dimension, vous pouvez générer des images en relief, sous la forme d'images rouge-bleu ou cyberscope. Si vous souhaitez experimenter la réalité virtuelle, procurez vous des LCD-shutter glasses, Vistapro offre la possibilité de jouer des animations (format FLC) pour ce périphérique (et pour le cyberscope).

La quatrième dimension est abordée par un utilitaire permettant de morpher un paysage en un autre. Effet champignon (pas de Paris !) garanti.
Divers utilitaires de conversion sont disponibles sur le CD-Rom, mais ce seront plutôt les 273 Mo de paysages qui attireront l'attention: sans être exhaustif, vous y trouverez une cartographie précise du Grand Canyon, de divers parcs nationaux américains, de San Francisco ou encore de Mars. Pour une exploitation optimisée, le soft est entiérement contrôlable par le logiciel, via des fichiers scripts qui permettent de mettre en oeuvre toutes les fonctions du programme.
Enfin, Vistapro permet d'exporter les fichiers sous le format DXF, pour une utilisation ultérieure sous AutoCAD ou 3D Studio.

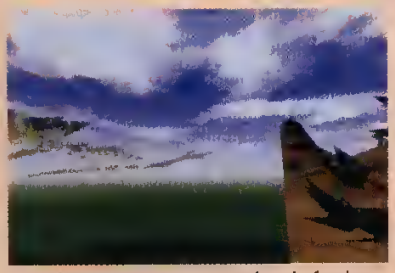
Aurélien Vachett



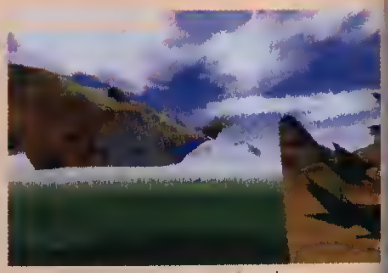

*La tableau de vord de Vista Pro est plutôt simple d'utilisation. On place la caméra, on la pointe sur un lieu, puis on ajoute à son gré rivières, lacs, nuages, vallées, falaises, etc. Enfin, on détermine la qualité du rendu. Un clic sur Générer et le calcul commence.*



*T 5 minutes 45 . nous voila maintenant avec un premier plan. Et oui, nous travaillons dans une définition basse, pour aller plus vite...*



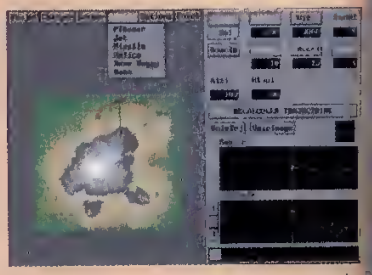
*T 5 minutes 55 . on retourne dans le fond, cette fois-ci à gauche. Tout ce travail sur une montagne qu'on ne verra plus à la fin !*



*T 6 minutes 30 . notre premier plan commence à s'afficher, avec un début de rivière.*

*T 6 minutes 40 : au premier plan, ça travaille vite. Les arbres se plantent un à un et la rivière est maintenant achevée.*

*T 6 minutes 50 . c'est termine. La même image en haute résolution prendrait 1 heure 30 à recalculer*



*Si la scène vous plaît, vous pouvez même lancer MakePath et faire calculer le déplacement d'un véhicule dans votre décor.*

# IFA Les meilleurs logiciels Freeware et Shareware Français

## BASES DE DONNEES

PC 015 - TURFIST : pour élaborer une stratégie de jeu aux courses de chevaux.
PC 025 - AGENDA PC : agenda qui utilise un calendrier couplé à un carnet de notes.
PC 034 - FAMILY TREE ETC : logiciel de généalogie très complet et très documenté.
PC 062 - GENEALOGIE 3.40 : un remarquable logiciel de généalogie.
PC 084 - PLANTES : pour tout savoir sur les plantes, leur utilisation en pharmacie.
PC 150 - TEGESTO LIGHT v1.0 : une base de données sur les 385 meilleures bières.
PC 189 - LIVRES : utilitaire qui permettra de gérer votre bibliothèque personnelle.
PC 321 - K7-INDEX V1.0 : utilitaire pour gérer une liste de cassettes vidéo.
PC 355 - EZ-TREE V1.11 : permet d'enregistrer des arbres généalogiques familiaux.
PC 357 - CUISINE V2.0 : véritable livre de cuisine proposant des recettes en tous genres.
PC 076 - GESCLI : logiciel de gestion de clients pour petites entreprises, VRP, etc...
PC 507 - LOGICIEL : une excellente logiciel pour faire l'inventaire de tout vos logiciles.
PC 509 - GESBOOK : logiciel de gestion de bibliothèque capable de gérer les prêts.
PC 510 - VIDEO : pour bien gérer votre logithèque ou mieux, votre location de cassettes vidéo.
PC 511 - CAVE : voile le logiciel idéal pour gérer convenablement votre cave.
PC 624 - VIDEOCLASS : vous permettra de classer vos cassettes vidéo.
PC 627 - RECIPES : une collection de 10 recettes pour bien réussir les potages.
PC 634 - G2CA v1.0 : ce logiciel permet la gestion des adhérents de clubs ou associations.
PC 635 - TELECOTE v1.1 : logiciel spécialement destiné aux collectionneurs de télécartes.
PC 636 - CINE FILE : fichier au format DBase, qui décrit plus de 3500 films.
PC 657 - PHILAMAX v1.0 : aide les collectionneurs à gérer leur collection de timbres postes
PC 665 - X-LOTO v4.01 : logiciel d'aide pour mieux jouer au Loto National.
PC 680 - G.I.A. v2.0 : utilitaire de gestion et d'impression d'adresse. Très performant.
PC 702 - GEST PGM : logiciel destiné à la gestion de votre logithèque.
PC 711 - CLASSE DIAPO : permet la saisie informatique de vos diapositives.
PC 779 - LOTO PLUS v3.1 : logiciel de statistiques et d'aide pour mieux jouer au Loto.

## BUREAUTIQUE

PC 070 - VIRGULE 5.01 : fabuleux traitement de texte. Une très bonne réalisation.
PC 080 - EXPRESS TEXT: Superbe traitement de texte à essayer absolument.
PC 663 - RAMATEXT v5.10 : traitement de texte très performent et simple à utiliser.

## DESSIN

PC 016 - SCHEMA : permet de tracer des schémas de circuits electroniques.
PC 450 - RAPHAEL : logiciel de dessin, permet de réaliser des animations style dessin animé.
PC 667 - DIRECTOR-3D v1.30 : programme de Ray-Tracing (image de synthèse).

## EDUCATION

PC 112 - LEO : logiciel d'apprentissage des tables de multiplication.
PC 154 - MENTION : ce logiciel de gestion de classe permet de gérer 100 élèves.
PC 021 - FRANCE : programme de géographie française pour élèves du CM1 ou CM2.
PC 427 - LE SUPER PROF D'ANGLAIS v4.0 : le meilleur logiciel pour apprendre l'Anglais.
PC 432 - MATH5 : logiciel éducatif destiné aux classes de 5ème.
PC 472 - CM-PLUS : logiciel pour apprendre le calcul mentalem de manière rapide et efficace.
PC 505 - ESPAGNOL v3.20 : le meilleur des professeurs d'espagnol.
PC 621 - CAMECOUL v1.0 : un excellent logiciel de coloriage
PC 622 - GESTNOTE v5.0 : permet de gérer les notes et moyennes de vos élèves.
PC 637 - BELGIQUE v2.5b : pour tout savoir ou presque sur la Belgique.
PC 674 - MOTS FLASH : logiciel de lecture orthographe pour les classes du CP au CM2.
PC 682 - CALMOTS : destiné à faire faire des révisions aux enfants de C.E.1 et de C.E.2.
PC 712 - EDUCATLAS : un excellent atlas géographique mondial.
PC 761 - CALCULS A GOGO : excellent logiciel d'arithmétique.
PC 766 - PROF v7 : utilitaire de gestion de classes pour professeurs.
PC 784 - ANATOMIE v1.0 : logiciel d'étude de l'anatomie humaine.

## ESOTERISME

PC 089 - NUMEROLOGIE : apprenez à se connaître à travers une série de questions.
PC 644 - ASTROLOGIE v1.0 : ce logiciel vous permettra faire votre thème astral.
PC 648 - NUMEROLOGIE : réalisez facilement des études numérologiques.
PC 672 - DRIMNUME : une étude numérologique sur vos noms, prénoms et date de naissance
PC 706 - GEINUM v3.0 : votre avenir dans les chiffres grâce à la numérologie..

## GESTION - COMPTA

PC 004 - SOMME PLUS : un des meilleurs logiciel de gestion de compte bancaire.
PC 072 - BUDGET 1.4c : Superbe logiciel de gestion de budget personnel.
PC 074 - COMPTE : Ce logiciel permet à un usager de gérer 9 comptes bancaires.
PC 090 - MEMO COMPTES : programme de gestion de budget familiel.
PC 149 - CAP 92 v1.0g : Comptabilité simplifiée pour associations, particuliers, etc...
PC 288 - GESTION BANCAIRE v1.00 : gestion de budget familial, sous Windows.
PC 366 - FILESBANK V2.0 : permet de gérer un stock, d'établir des factures, des devis, etc...
PC 368 - CHEX V2.42 : une très bonne gestion avec possibilité de gérer plusieurs comptes.
PC 060 - CHLOE v1.3 : logiciel de comptabilité pour artisanans, et professions libérales.
PC 529 - COMPTA v1.0 : logiciel de comptabilité familiale agrémenté d'une belle présentation.
PC 532 - BOURSE : permet de gérer des portefeuilles boursiers et d'estimer leur valorisation.
PC 603 - COMPTES EXPERTS v1.5 : logiciel de gestion de comptes bancaires, livrets, etc...
PC 623 - MICRO MULTIANA : outil de gestion de l'entreprise personnelle.
PC 628 - GIF v2.0 : permet de gérer budget, annuaire, carnet d'adressses, etc...
PC 762 - GPB v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier.

## JEUX

PC 077 - THOR v3.3 : un excellent jeu d'Othello classé parmi les meilleurs.
PC 116 - SPIROIDE : jeu à mi chemin entre le jeu de l'oie et le Trivial Pursuit.
PC 148 - MICRO GRILLE 2 : permet de créer et résoudre des grilles de mots croisés.
PC 231 - YAM'S : un excellent jeu de Yethzée.
PC 322 - GAMAPEND V1.0 : jeu du Pendu, accompagné d'une librairie de 1000 mots.
PC 326 - TETRI LETTRE : jeu qui s'inspire de Tétris. Dans cette version on emple des lettres.
PC 337 - COMPUTA LETTRUM : un clône du jeu "Le mot le plus long".
PC 388 - LE PENDU : une excellente version VGA du célèbre jeu du pendu.
PC 519 - EQUALITY II : jeu de réflexion, évitez de déséquilibrer la balance.
PC 613 - PUZZLER I : un jeu de puzzle et de pousse-pousse en MCGA 256 couleurs.
PC 625 - MOTCROIS v2.11 : permet de créer et résoudre des grilles de mots croisés.
PC 626 - LETTRIS v1.0 : ici on aligne des lettres pour créer des mots. Clône de Tétris.
PC 630 - AMANDA : évitez les rayons mortels grce aux miroirs réfléchissants.
PC 631 - DOMINO MAYA v1.0 : un excellent jeu de réflexion en solitaire.
PC 649 - RISK v1.0 : le jeu mondial de la stratégie.
PC 653 - HOPY ONE : récoltez des échantillons de virus à l'aide d'un robot. Excellent.
PC 659 - TAROT 2000 v1.14 : une excellente adaptation du jeu de tarot.
PC 679 - CUADROID : clône de Tétris aux graphismes y sont très beaux.
PC 681 - RAD v2.3 : à l'aide d'un robot, éliminer des containers radioactifs. Génial.
PC 683 - DAME 2020 : un bon jeu de dames Françaises, offrant 5 niveaux de difficulté.
PC 763 - CAPABLANCA : jeu de réflexion du style Solitaire. Excellent.
PC 781 - FAROCAR : excellente adaptation du célèbre Sokoban par TLK Games.

## UTILITAIRES

PC 075 - ANAIS II v1.0 : logiciel de publipostage pour traiter vos mailings.
PC 369 - BRISTOL v3.00 : logiciel destiné à imprimer des cartes de voeux ou de visite.
PC 475 - DISCARTE : une manière originale d'envoyer ses cartes postales sur disquette.
PC 468 - NUTRISOFT : logiciel de diététique qui permet d'établir un diagnostic nutritionnel.
PC 479 - ADRTEL v1.1 : permet de récupérer les adresses de l'annuaire sur le minitel.
PC 508 - AGENDA : gestion de vos rendez-vous et carnet d'adresses.
PC 510 - VGACOPY v5.2 : un excellent copieur de disquettes
PC 602 - DOMCOM v1.0 : transformez votre vieux PC en centrale d'alarme et de domotique.
PC 643 - MAGIQUE v2.0 : permet de créer des présentations illustrées sur votre machine.
PC 669 - IMPOTS v2.0 : programme d'évaluation d'impôts sur le revenu.
PC 671 - DRIMLOTO v6.30 : ce logiciel vous permette de mieux jouer au Loto.
PC 673 - TIERCE : faire des prévisions de sorties du tiercé à partir des pronostics des médias.
PC 678 - GESMICRO : gestion de parc informatique.
PC 712 - GALIMATHIAS MUSICUM v1.00 : est un programme d'éveil et d'initiation musicale

## WINDOWS

PC 528 - WIN GENEALOGIC 3 : une excellente base de données généalogique.
PC 533 - WBOURSE : suivre l'évolution du règlement mensuel et gérer un portefeuille d'actions.
PC 534 - VINCENT v1.0 : logiciel de dessin vectoriel.
PC 668 - AX-ICONES v1.0 : gestionnaire de bibliothèques d'icônes.
PC 686 - VIDEOMANIA v1.0 : logiciel qui assure le suivi d'une vidéothèque personnelle.
PC 700 - BANK MANAGER : logiciel de gestion bancaire très complet. Excellent.
PC 778 - WIN BIBLIOTHEQUE v2.0 : utilitaire de gestion de bibliothèque.

# 3615 FRANCEDISK

## Le 1er service de téléchargement où tous les logiciels sont entièrement en Français

Bon de commande à retourner à :
IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine
Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |

Nombre de disquettes ..... x 33 Frs ..... = ..... Frs
Catalogue complet (20 Frs) ..... = ..... Frs
Frais de port ..... = 35 Frs
Frais de port supplémentaire étranger et Dom Tom (25 Frs) ..... = ..... Frs

Montant total = ..... Frs

Règlement en :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ...../..... Signature :

Nom ..... Prénom .....

N° ..... Rue .....

Code Postal ..... Ville .....

PCFUN 1/94

**6 Disquettes commandées = la 7ème Gratuite**

# Affaire CALIGARI : Mise en examen de trueSpace

**Dans le domaine de la création d'images de synthèse, on rencontre deux types de personnages. Les incrédules, qui pensent que c'est très compliqué, réservé à une élite ou encore à ceux qui ont les moyens d'investir des milliards de dollars dans des stations graphiques dernier cri. Et puis les passionnés, les créateurs anonymes, qui dans l'ombre d'intimes alcôves, peaufinent, affinent, modèlent et donnent naissance aux jocondes des temps modernes.**

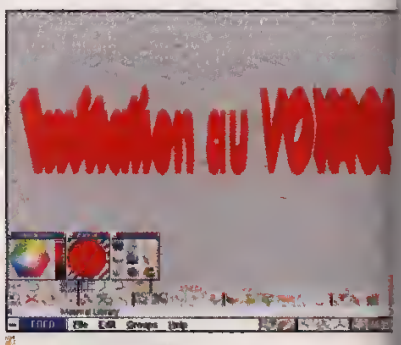
Mais que vous soyez incrédules ou passionnés, vous savez tous que dans le domaine de l'informatique les impossibilités d'hier sont les outils d'aujourd'hui. Et ceci est particulièrement vrai en ce qui concerne la synthèse d'image.
Pour preuve le logiciel fort sympathique dont le nom de baptême est *TrueSpace* (de la société Caligari) et qui permet de créer un nombre impressionnant de réalisations tant dans le domaine de la modélisation que dans celui de l'animation ! Et ce, tout en restant d'un emploi très agréable et relativement simple pour peu que l'on ait la patience nécessaire à sa prise en main.

## L'INSTALLATION : la cour !

Enfantine s'il en est *TrueSpace* fonctionne sous Windows et se compose de trois disquettes. L'installation se fait par un 'setup.exe' et grignotera quelques six mégas sur le disque. Une fois l'installation terminée, on peut admirer une démo en 800*600 avec le fichier: DEMS800.TSD et même en 1024*768 avec le fichier DEMS1024.TSD. Ceci étant, vous vous doutez bien que pour faire tourner des démos en 800 ou en 1024, ou plus généralement pour la synthèse d'image, il vaut mieux posséder une bécane un peu baléze. Sur un 486DX33 gonflé à 16 Méga et disposant d'une carte graphique ordinaire, c'est jouable certes, mais parfois un peu long, voire longuet, comme aime le dire mon ami Gérard.

## L'INTERFACE : le président

Ce qui frappe au départ quand on entre dans le programme, c'est la convivialité de son interface. D'une part, celle-ci se compose de multiples barres d'icones, ce qui change des modeleurs plus traditionnels qui utilisent généralement des menus déroulants parfois indigestes. D'autre part, elle est en couleur, ce qui ne gâte rien. Et la doc papier se lit presque comme un roman (bon d'accord, ce n'est quand même pas la dernière BD à la mode ..). Avant de vous jeter à souris perdue sur le premier exemple, jetez un coup d'oeil, et même deux, sur le chapitre 3 se rapportant à l'interface. Dans le domaine de l'image de synthèse, il vaut mieux toujours connaître les outils avant de les utiliser... C'est le menu 'Groups' qui permet d'afficher tous les icones de premier niveau (les outils de bases, quoi !)
Quand on promène la souris, sur les sus nommés icones, qu'aperçoit-on? Une petite aide en ligne (ainsi les débutants se sentiront moins seuls !), accompagnée de l'accès clavier de la fonction en cours. Les fonctions ou touches clavier sont bien sûr redéfinissables. Vous dire maintenant à quoi servent les autres menus



*Une sobre invitation au voyage...*

**TRUE SPACE**
Ray-Tracing

CALIGARI
C.I.S.

en français

**config mini**
386 DX 33
Windows - Souris

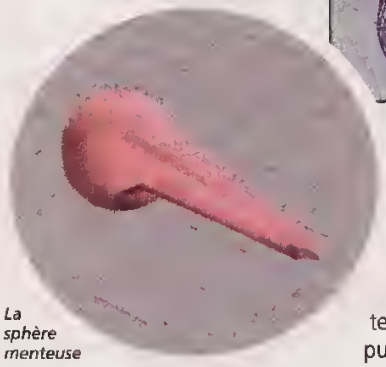
**la totale**
486 DX2 66

moins de 400 F

'File' 'Edit' 'Help', serait faire offense à vos connaissances Windows ! Voilà, nous avons globalement fait le tour de l'interface. Globalement, car il reste bien sûr les outils (ou icones) secondaires mais ceux-ci ne sont que le prolongement des outils de premier niveau.

## MODELISATION : les faits

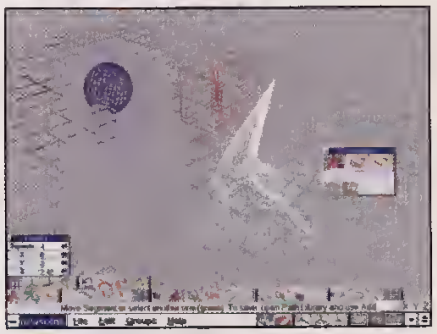
Lorsqu'on désire créer des images de synthèse un des moyens majeurs pour arriver à ses fins est de posséder un bon modeleur, ce qui permet de gagner beaucoup de temps et de limiter les erreurs (emplacements, taille, caméras, lumières, etc .). Et là, Truespace ne se défend pas mal, mais alors pas mal du tout. Les primitives de base (joli pléonasme !) que sont : sphére, cube, cône, etc, sont manipulables, tant au niveau de leur emplacement et de leur taille qu'au niveau de leurs étirements et rotations. Et si la vue originale, de type 3D isométrique, vous gêne, qu'à cela ne tienne, vous pouvez choisir un angle de vue de face, de dessus ou de profil (quatre fenetres ouvertes maxi... bonjour les courants d'air !)
Et bien sûr, en incorporant une caméra on peut se placer... en vue caméra évidemment, ce qui permet d'avoir une vision exacte de ce que sera le rendu final, et à défaut, d'ajuster les positions des objets en temps réel.
Certes c'est peut être le B-A-BA pour un modeleur que d'être capable de positionner quelques simples primitives, mais en plus, chaque primitive est déformable au niveau de ses arêtes ou de ses points d'intersections. Voilà qui est déjà moins communs, non ? Avez-vous déjà, par exemple, essayé de faire mentir une sphère.. hum!? Vous ne me suivez pas ?



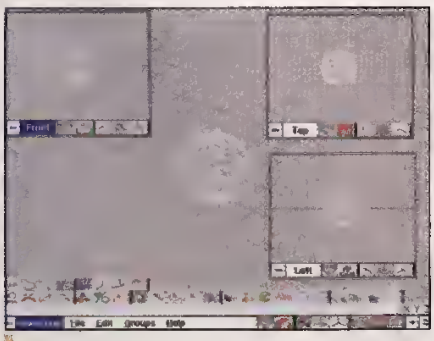
*La sphère menteuse*

Et bien regardez plutôt l'image Rigolo non ! Alors, restons sérieux. Les caractéristiques de travail de Truespace ne se limitent pas à cela. En premier lieu, il est tout à fait possible de construire des objets booléens en pratiquant soit une union, soit une intersection, soit une différence entre deux objets. Un des exemples types de différence est la construction d'un tube. Pour cela il suffit de prendre un cylindre (plein par défaut) et de lui soustraire un autre cylindre plus petit qui formera l'espace vide. Jusque là certains diront peut être qu'il n'y a pas de quoi casser trois pattes à un canard. Alors passons à des choses non pas plus complexes mais plus performantes. Puisque les primitives simples sont peu nombreuses. La possibilité de créer des polygones personnalisés (du Latin polygonum, petite précision pour les non imageurdesynthése-latinistes... distingués) comme élément de base existe. Le nombre de côtés utilisables est suffisant pour passer de la création d'un simple carré à celle d'un cercle fin ! (de 4 à 100).
Mais que l'on se rassure dans les chaumiéres, les amateurs de tracé à main levée (artistes à n'en pas douter) ne seront pas en reste, puisque l'on peut également créer sa propre primitive à partir de la fonction spline qui comme son nom l'indique permet de tracer des . .splines (lignes courbes, paramétrables).
Les plus littéraires ne seront pas en reste non plus car toutes les polices ainsi que les symboles truetype installés sous Windows seront utilisables et auront droit au même traitement de faveur que les primitives et autres objets.(pas de favoritisme !)
Une fois que tout ce petit monde est en place, on peut tordre, étirer, allonger, et ce, soit de façon manuelle au point près, soit avec des 'boites englobantes' (bounding box, in english), qui sont, cela va de soi, paramètrables. On peut pousser le vice de la déformation jusqu'à faire passer une Porsche dans un trou de souris... idée lamentable s'il en est, mais ne soyons pas sectaires, à chacun son vice !
En résumé, le modeleur se révèle d'excellente facture. Signalons au passage qu'il contient aussi les outils nécessaires pour créer des objets tels qu'une bouteille (par

*Quelques objets de base*

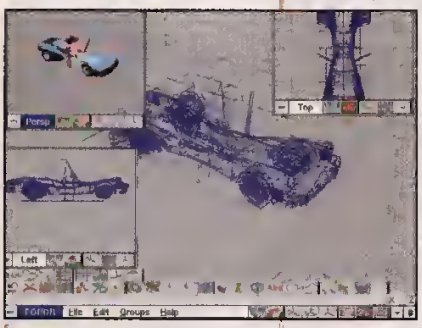


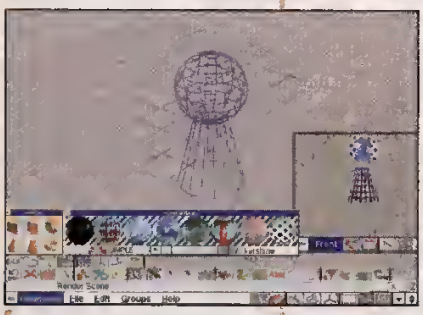
*Des objets assez complexes*



*Trois fenêtres de vue possibles, pas mal non ?*

rotation autour d'un axe) ou bien un ressort (par définition d'un chemin circulaire). Vous l'avez compris, avant de vous sentir frustré par la faiblesse du modeleur... il faut se lever de bonne heure!


Douloureuse déformation


Des effets multiples

Trouver son chemin

## TEXTURES : les témoins

Quand l'objet est fin prêt il suffit de choisir une texture et de l'appliquer sur celui-ci. Mais là où les choses deviennent sympas c'est que la texture en question s'applique soit sur la totalité de l'objet, soit sur une simple facette ! Ce qui laisse la possibilité d'habiller les objets avec un minimum d'humour... noir, pourquoi pas..

On peut même paramétrer l'emplacement de la dite texture et jouer sur les paramètres d'ajustement des textures: luminosité, spécularité, transparence, réfraction, bumping... tout semble y être !
Le choix des textures étant relativement limité, il faut pouvoir importer vos propres textures sur ce joli petit jouet ? C'est bien sûr possible, avec la fonction 'images utility' du menu 'Edit'. Pas possible (hélas !) d'importer du PCX ou du JPEG... Tant pis, il faudra faire des conversions.

## LE RENDU D'IMAGE : un bon avocat ?

Une scène réalisée grâce à des objets modelés dans les règles de l'art, habillés pour l'occasion et baignés par une douce lumière (au choix, spot, ampoule ou infinie), devrait être photoréaliste, non ? Il pourra être effectué en vue iso (vision écran), en vue caméra, en vue de côté... et pour les tests, dans une petite fenêtre (d'où un gain de temps appréciable). Le rendu final se sauvegarde bien évidemment sous forme de fichier graphique (Tga par exemple) avec au passage la possibilité d'ajuster quelques paramètres influant sur la qualité du dit rendu, ou sur la taille de l'image. Le maximum de celle-ci étant de 8000x8000, cela laisse supposer des documents de qualité professionnelle. Bref tout cela est bon et même très bon, alors allons voir du coté de l'animation histoire de trouver quelques défauts ...Eh! Eh!

## ANIMONS : les débats

Là encore une grande simplicité semble régner : un petit clic-gauche sur l'icone d'animation et c'est le grand choc : on se retrouve devant un tableau de commande classique de magnétoscope. Génial, c'est un truc qui n'a aucun secret pour l'utilisateur ! Un petit clic droit et il suffit de choisir le nombre désiré d'images pour l'animation. Puis, sur le panneau de controle, un clic gauche et il ne reste plus qu'à affecter à l'image de départ de l'objet à animer, la position 1 et à la dernière image sa position d'arrivée. Les images intermédiaires seront calculées automatiquement. Il va sans dire que le déplacement peut être accompagné de déformations.
Jusque là, pas de quoi étonner nos esprits télévisuels. Mais on peut aussi créer son propre chemin de déplacement. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, divers paramètres sont applicables au chemin défini (virages serrés, larges, etc.).
Et pour couronner le tout, les paramètres du suivi caméra de mes objets (un seul objet en mouvement, ce serait mesquin !) sont aussi paramétrables

*Didier Gourc*

L'avis d'un utilisateur

## Verdict...

**Pour conclure mon intrusion de quelques jours au sein de l'univers Truespace, j'avoue avoir apprécié son efficacité, même si j'ai rêvé, parfois (tout éveillé, si, si !) d'échanger ma bécane contre un Pentium. Bref en un mot comme en deux Truespace c'est bien et même très bien. Moins cher que 3D Studio, il reste toutefois à un prix élevé...**
**Mais Noël approche et qu'est ce que ne ferait pas ma femme pour avoir la paix !**

**14/20**

- Ergonomie réussie
- Moins dur que 3DS
- Sous Windows

- Encore un peu cher pour l'amateur en manque de logiciels bon marché

Très bien pour les PROS ...

Franchir la porte virtuelle

36.14 36.15

# DP

# Télécharger Plus Vite & Moins Cher

**Compatible PC - Macintosh - Atari - Amiga**

## Fichiers gratuits

Certains fichiers sont téléchargeables directement sur 3614 DP sans dépenser de créditels (la documentation du serveur, la liste des fichiers avec leurs commentaires, les mises à jours de Moon, etc...)

## Créditels

A chaque minute passée sur le 36 15 DP, vous capitalisez 20 koctets (1/2 Méga-octets par heure) que vous pouvez ensuite utiliser pour télécharger sur le 36 14 DP.

## Abonnements continus

Grâce à un abonnement de 600 Frs pour six mois ou de 900 Frs pour un an, téléchargez à volonté sur le 36 14 ABO en ne payant que 7,65 Frs à 21,60 Frs de l'heure (modulations horaires du téléphone) au lieu de 76,20 Frs. Paiement par chèque ou carte bancaire.

## Protocoles Moondial

Nous utilisons les protocoles les plus fiables et les plus rapides du marché. Ils permettent notamment de télécharger un fichier en plusieurs fois. Demandez notre kit GRATUIT. Vitesse moyenne : 6 ko/minute (10 cps).

## Sélection rigoureuse

Contrairement à nos confrères, nous ne collectionnons pas les Méga-octets de fichiers de plus ou moins bonne qualité. Au contraire, nous sélectionnons chaque semaine parmi 60Mo de programmes, images, sons, jeux, antivirus, textes, etc... ceux qui présentent un réel intérêt et qui ne font pas double emploi avec d'autres.

## Nouveau look

DP a fait peau neuve pour vous offrir un service plus rapide et plus confortable : les rubriques accueillent vos astuces, idées, échanges, annonces, etc... Quatre systèmes de recherche vous permettent de trouver rapidement le fichier que vous cherchez. Bien sûr, hormis le téléchargement proprement dit, tout DP est accessible librement par 36 14. Nous mettons également à votre disposition 8 lignes haute vitesse (2400 à 14400 bauds) sur Paris.

## Entre autres...

Nous sommes les seuls à disposer d'une vaste collection d'avions et scénarios pour Flight Simulator 4. La simulation est l'une de nos spécialités. Nous avons également des logiciels de généalogie, d'astrologie, d'astronomie, de bureautique, de dessin, de musique, de communication et des antivirus. Des textes (techniques, humoristiques) et une foule d'outils de programmation (Pascal,Basic,C, Assembleur, etc...) et de jeux (action, réflexion, aventure, etc...) Et puis des images, des icônes, des polices de caractères, des chansons (midi, wav, voc, mod, etc...), des rubriques Windows. Sans oublier la section adultes qui regroupe des images softs et hards, des animations, des jeux et des photos étranges dignes du livre des records.

# Pour les mordus du PC

## 3 magazines multimédias

Toute l'information pour maîtriser votre PC

Avec disquette + CD-Rom

# Tous vos loisirs PC sur CD

Avec 1 CD-Rom Mac et PC

# Tous les jeux sur PC

Avec disquette ou CD à partir de janvier

# A.C.E DEMO COLLECTION VOLUME 1

**Des sphères fluorescentes vous poursuivent en zigzaguant à toute vitesse ou des spirales tentent de vous aspirer ? Rassurez-vous, vous n'êtes pas sous l'emprise d'une drogue mais bel et bien atteint de démomania aigu.**

En moins d'un an d'existence, A.C.E s'est forgé un nom dans le domaine de la distribution des démos. Aujourd'hui, cette jeune association a l'ingénieuse idée de nous proposer un cd-rom renfermant un florilège des démos PC. Vous retrouverez donc avec allégresse les premiers balbutiements de Futur Crew (Nostalgie quand tu nous tiens !), les productions incontournables tel que Crystal Dream 2, ou encore Revenge, une splendide animation - de prés de 35mo - entièrement réalisée par Thierry Proto, designer chez Cryo. Seule contrainte : posséder une machine rapide. En effet, un 386 se verra ramené ici au rang de mulet ! Soulignons également la quasi-nécessité d'être doté d'une Gravis Ultrasound, 75% des démos n'acceptant désormais plus la SoundBlaster. Ce produit est accessible à tous, l'interface CD Commander prenant entièrement en charge l'installation sur disque dur.

A.C.E Demo Collection se révélera le compagnon idéal des PCistes férus d'images et de sons. Un ensemble de grande qualité à un prix très attractif, justifiant à lui seul l'acquisition de ce " coffret ". Une initiative que l'on ne peut qu'encourager, surtout vu le prix : près de 100 francs.

*David Lichentin*

**15 /20**

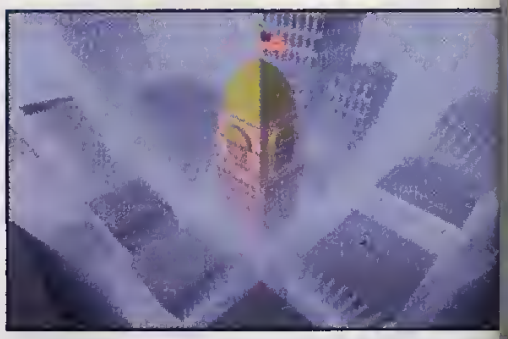
**Un CD-Rom édité par Ace**

# LA RÉALITÉ VIRTUELLE EN ACTION

**Derrière ce titre quelque peu exagéré se cache un livre complet proposant une entrée en matière dans les différents domaines de création sur PC.**

Voici un livre signé Sybex qui semble avoir été écrit pour vous, lecteurs de PC Fun, puisqu'il aborde bien des sujets sur lesquels nous reviendrons dans chaque numéro de PC Fun.

La définition de "réalité virtuelle" selon Ron Wodaski, l'auteur américain du livre, est simple : c'est "tout ce qui n'est pas la réalité mais qui l'imite rudement bien". Et il nous explique donc au cours des 660 pages réparties en 13 chapitres comment nous pouvons créer ces fameuses réalités virtuelles, à l'aide de produits comme Vista Pro, 3D Construction Kit, Animator Pro, 3D Studio, Video For Windos, Photomorph et j'en passe. Les domaines de la 3D, du rendering, du morphing et du film vidéo au format AVi sont particulièrement développés. Plutôt bien expliqués, ces chapitres intéresseront ceux qui veulent rapidement faire un tour d'horizon de la créativité sur PC. Quant à ceux qui pensaient pouvoir explorer, casque sur la tête, des réalités virtuelles, ils devront attendre.



Le livre est accompagné d'un CD-Rom qui comporte entre autre la version complète de Vista Pro 1, une version démo de Vista Pro 3, de Mars Explorer, de Photomorph, Distant Suns et de plusieurs autres produits et jeux.

Il faut l'avouer, ne serait-ce que pour les démos des produits cités présentes sur le CD-Rom, ce livre s'avère un investissement intéressant. Pour moins de 200 francs, il constitue plus une entrée en matière de la créativité sur PC qu'une véritable bible des logiciels présentés... mais ce n'est déjà pas si mal.

*Stéphane Lavoisard*

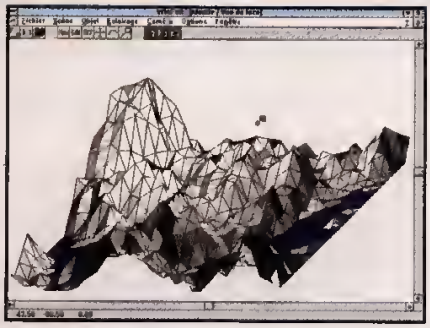
**14 /20**

**Un livre de Ron Wodaski, édité par Sybex.**

*Sur le CD-Rom de PC Fun, retrouvez 3 démos extra-ites du CD-Rom ACE.*

# RAYTRACE 2.0 LITE

## Micro-Application propose une initiation au ray-tracing pour moins de 150 francs. L'offre est bien alléchante.



Aurions-nous enfin trouvé un produit de qualité, abordable, et simple d'utilisation pour faire du ray-tracing ? Pendant que le programme d'installation s'exécutait, la lecture du manuel permet d'obtenir un cours accéléré de ray-tracing très clair !
Du côté du logiciel, on trouve un éditeur de scènes, un traceur et un viewer.

L'éditeur (ou modeleur) fonctionne sous différentes vues ainsi qu'en faces cachées, filaires, et même en couleur ! Les primitives sont nombreuses et l'on peut également, agréable surprise, créer des objets mathématiques et des montagnes fractales, modéliser par triangulation, sans oublier bien sûr les incontournables objets booléens. Les objets sont fortement paramétrables, manipulables par hiérarchie et mapables (on y colle une texture quoi !). Le texte n'est pas oublié puisque les polices TrueType sont utilisables.
L'image finale peut être prévisualisée, ce qui évite souvent des déceptions après un rendu de plusieurs heures... Et tout ce petit monde peut être exporté sous le format DXF. Le logiciel permet également de créer des animations qui peuvent être sauvegardées en format .AVI. Cependant, la qualité des images rendues est un peu faible (on fait mieux sous Persistence Of Vision), et l'ensemble manque un peu de rapidité.

Malgré tout, l'ensemble est intéressant et complet (le modeleur en particulier est vraiment bon), ce qui permettra aux débutants de s'initier à moindres frais.
Dans PC Fun N°2, nous vous présenterons la version 2.1 de Raytrace, version plus fouillée de ce logiciel.

*Didier GOURCY*

### . jargon .

**.AVI :** *fichier de films vidéo lisibles grâce à Video For Windows*

**.DXF :** *format d'échange de fichiers commun aux logiciels de 3D (Autocad, 3D Studio, Corel Draw ..). On ne sauvegarde que les coordonnées des points, et non pas une image.*

**Lite :** *version allégée, de démonstration, d'un logiciel*

**Objet booléens :** *objet obtenu à partir de différences et d'ajouts entre primitives.*

**Polices TrueType :** *format de polices de texte le plus répandu sur PC et Mac.*

**Primitives :** *ce sont les objets de base (sphères, cubes . ) qui permettent de créer des objets plus complexes.*

**Triangulation :** *procédé qui consiste à créer un objet à partir d'un ensemble de point.*

**14 /20**

**Un logiciel de Ray-Tracing édité par Micro Application**


FRANCE/USA

3615 TEASER

Liste rapide des quelques **3D.000 FICHIERS** présents sur les 3614 & 3615 TEASER

- Doom : superbe jeu en réalité virtuelle 3D
- AmiSetup : tout pour paramétrer le bios AMI
- O387 : émulateur de coprocesseur 387
- Terminator : package complet de communication
- SVGA : super visualisateur compatible VESA
- DosNix : utilitaires UNIX sous Ms-Dos
- GesNote : gestion de notes pour professeurs
- MysticTower : jeu d'aventures en 3D VGA
- Vendetta : shoot em up en VGA 256 couleurs
- HocusPocus : jeu de plates-formes VGA
- Defrag : defragmentation de votre disque dur
- MacSee : lecture/écriture disquettes Mac
- OneMustFall : combat type Street Fighter
- ARJ : le meilleur compresseur avec PKZip
- Dual Module Player : player de modules Amiga
- ToaCopy : copieur de disquettes avec sons SB
- BioMenace : jeu d'arcade EGA/VGA d'Apogee
- Dmorf : programme complet de morphing VGA
- Graphic WorkShop : traitement d'image complet
- BlakeStone : clone de DOOM VGA (Apogee)
- DepthDwellers : l'horreur totale - jeu VGA en 3D
- FliExe : conversion de FLI en EXE !!
- TBav : package anti-viral d'ESSAS Software
- Univesa : driver VESA compatible toutes cartes
- Config : tout savoir sur votre configuration PC
- Castle Wolfenstein : jeu d'arcade VGA SB
- Scan/Clean : detection/guerison VIRALE !
- EmulPlus : émulateur vidéotex graphique
- 4DOS : remplace COMMAND.COM du DOS
- DualFormat : formater disquette MAC ET DOS
- KBBS : prog professionnel de création de BBS
- Blaster Master : utilitaire Sound Blaster
- ModPlay : player de MOD Amiga sur SBlaster
- Desmet-C : compilateur langage C complet !
- Boxer : éditeur orienté programmation PRO
- Hyperdisk : le meilleur CACHE DISQUE
- MultiM : serveur vidéotex MULTI-VOIES !
- GEOArts : plein de clip arts pour GEOWORKS
- TBScan : SUPER détecteur de virus
- SonicBoom : créez et éditez des modules Amiga
- VgaCopy : copieur de disquettes VGA/souris
- GEOFont : des fontes pour GEOWORKS !
- Vpic : visualisation d'images tous formats
- Neopaint : soft de dessin qualité professionnelle
- POV Raytrace : programme de Ray Tracing
- Gateworld : jeu VGA Sound Blaster
- Clyde : jeu d'aventure EGA/VGA
- Monster Bash : arcade VGA Sound Blaster
- Ferocar : jeu français - pilotage de buggy

Et pour l'environnement WINDOWS

- FMonst : visu et édition de fontes TT
- SuperBar : barre de menus Windows 3.1
* - Drag&Zip : gestion de fichiers compactés ZIP
* - TopDraw : génial logiciel de dessin vectoriel
- Greens : jeu de mini golf graphique VGA
* - CoolEdit : puissant traitement de fichiers WAV
* - 2Do : logiciel de gestion de taches personnelles
* - WipeOut : desinstalleur d'applications
* - Above&Beyond : gestion d'informations perso
- WinJpeg : visualisation d'images JPEG
- All3D : donnez un look 3D à votre Windows
* - Wham : traitement et édition de sons (dont WAV)
- IconManager : fantastique gestionnaire d'icones
- WinJammer : séquenceur MIDI complet !!
- Thumbsnail : gestion d'images : clône d'Imago Pal
- Runner : jeu de plates formes idem Lode Runner
- IconMaster : couteau Suisse des icones
* - WinMorph : manipulation d'images (morphing)
* - Le Biographe : gestion biographies personnages
- Command Post : gestionnaire de fichiers
* - UninstaII : aide à la désinstallation de prgs
- BigDesk : écran virtuel GEANT !!
* - GraphicWorkshop : visu et traitement d'images
- IconMagic : création/édition d'icônes
* - TBavW : anti-virus spécial Windows
* - Piano : jouer du piano avec le clavier du PC
- MegaEdit : méga éditeur de textes ASCII
- Microlink : prg de communication via modem
- MidiMachine : player MIDI interactif
- PixFolio : catalogue/visualise toute image
- Paint Shop Pro : FANTASTIQUE prg de retouche
- SpeedCommander : gestionnaire de fichiers
- Power3BS : serveur BBS multi-voies/modem
- WinCli : interpréteur DOS en ligne de cmd
- Routo : barre de menus absolument GENIALE
- WinBar : des codes barres sous Windows !
- WinFract : version Windows de FRACTINT
- WinBatch : écrire des batchs pour Windows
- Win4Mod : SUPER player de modules Amiga

etc... etc... etc... etc... etc... etc...

* Sélections sharewares du journal Windows Plus

**Téléchargez**

Sur notre serveur les dernières versions des meilleurs programmes PC en provenance de FRANCE et des USA. Tous nos fichiers sont GARANTIS SANS VIRUS connus et sont compactés pour économiser votre temps de transfert.

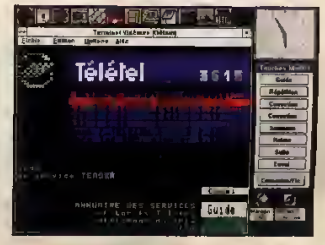
**20.000 Fichiers**

C'est le nombre total de ce que nous vous offrons en accès **libre** sur le **3615 TEASER** dont une superba sélection pour adultes.

**Recevez sous 48 H.**

Les **logiciels BBTPRO** et **WINBBT** pour télécharger à partir de votre PC. Il suffit d'envoyer 15 francs en timbres et une disquette vierge avec votre nom et adresse à :

**France-Teaser**
**17 rue Corot**
**92410 VILLE D'AVRAY**




"Teaser, the best download you could find in France"

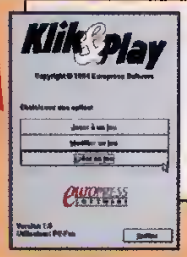
# MOI, JEUX

## PREMIERS PAS SUR KLIK & PLAY

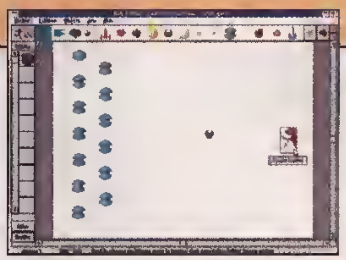
**Klik! Klik! Klik! et hop les sprites commencent à bouger sur l'écran. Klik! Klik! Klik! et ça tire dans tous les coins. Klik! Klik! Klik! et ça compte les scores et les vies. Klik! final et vous pouvez frimer en face de vos copains et de votre mère (mon fils est un génie des ordinateurs !). Bientôt la célébrité, la fortune, les filles, le yacht...**
**La vie vous sourit enfin: merci Klik & Play. Bon, j'exagère juste un tout petit peu, les filles ne sont par garanties avec K&P (Klik & Play pour les intimes). Une chose est sûre, c'est qu'en trois coup de souris vous pourrez faire bouger des trucs sur votre écran, faire plein de bruits dans les haut-parleurs de votre PC, fabriquer tout plein de jeux rigolos ou franchement délirants et même jouables, qui sait !**
**Tous les mois, on se retrouve dans ces trois pages pour faire un jeu. PC Fun, qu'ils soient mille fois remerciés, vous offre la démonstration de K&P : dans cette première rubrique, nous n'utiliserons que les options disponibles dans cette version.**
**Et puis, dès que vous vous sentez en forme, participez donc au grand concours permanent organisé par PC Fun et Ubi Soft.**

SUIVEZ LA FLÈCHE...

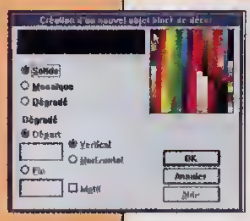
Précipitez vous page 8 pour voir comment installer K&P sur votre machine. Une souris dans la main droite, une canette dans la main gauche, PC Fun sur le bureau, K&P lancé sous Windows : vous êtes prêt à libérer votre énergie créatrice... Léger détail avant de commencer : trouver une idée de jeu ! Après plusieurs heures d'hésitation, je ne peux me décider, Breakout ou Shoot-em-up? Et pourquoi pas un mélange des deux· plutôt que de tirer sur les ennemis, si on tirait sur la balle? Ce serait rigolo tout plein, un genre d'expérience génétique sur les deux ancêtres du jeu vidéo. On se lance



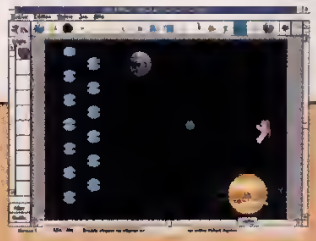

Passez l'image de titre en cliquant sur «Créer un jeu», vous arrivez dans l'éditeur de niveau.

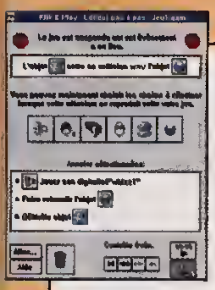


Sélectionnez l'option «Nouveau jeu» dans le menu fichier. Ouvrez si ce n'est pas déjà fait, la librairie PC-Fun.
Cliquez sur la flèche bleue à droite de la liste des objets pour voir la fin de la librairie.
Prenez «Space Walker» sous la souris, et amenez le à droite de la zone de jeu. Faites de même avec «Space Bubble», qui se trouve au début de la librairie.
Disposez maintenant plein de «Power Up 4» sur la gauche du terrain (posez les sur le terrain avec la touche de droite de la souris).
Astuce : vous pouvez afficher une grille de positionnement avec l'option de menu «Edition / Préférences»

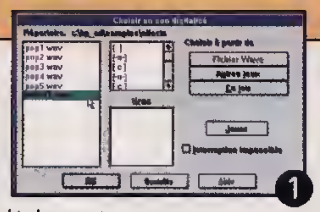


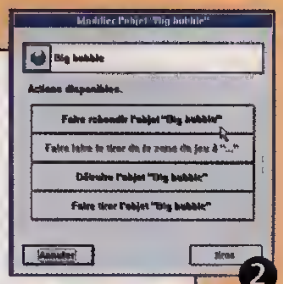
Le fond de l'écran est encore un peu blanc pour un jeu d'espace : on va remplir tout ça avec un objet de décor. Ouvrez l'icone «Outils» puis choisissez «Créer nouveau bloc de décor». Cliquez sur une couleur noire dans la palette, puis «OK». Posez l'objet dans le coin haut-gauche du terrain, puis grâce aux poignées, agrandissez le pour qu'il couvre la surface de l'écran. Pour faire plus joli, vous pouvez rajouter quelques objets de décor du plus bel effet: «Jupiter» et «Earth»





Après ces quelques manips, la liste des actions à effectuer devrait ressembler à celle-ci...
Il ne vous reste plus qu'à relancer le jeu avec le bouton «Continuer le jeu», et oh miracle, ça fait du bruit, ça rebondit, ça détruit! Maaagique!



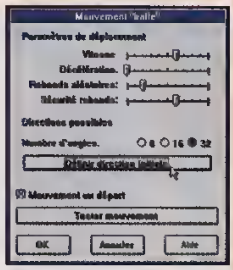


Youpi, on va faire bouger tout le monde. Choisissez l'icone «Aller / Editeur pas à pas» et regardez bien l'action.
La balle commence à se déplacer et entre en collision avec l'un des «Power Up 4». La boite de l'éditeur pas à pas apparaît alors: K&P demande ce qu'il doit faire dans cette situation. En réfléchissant intensément, on se rend compte que l'on veut :

1 - Faire un bruit rigolo
2 - Faire rebondir la balle
3 - Détruire le «Power machin».

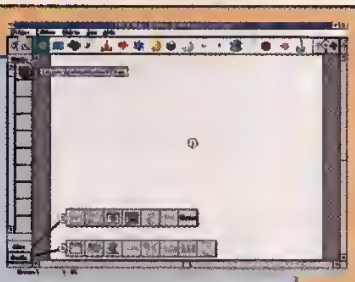
Alors, on prend sa souris et on le dit au programme :

1 - Pour le bruit, cliquez sur le haut-parleur pour voir la boite de sélection des sons.
2 - Pour la balle, cliquez sur le bouton contenant la balle, puis «Faire rebondir...»
3 - Pour détruire l'autre objet, un clic sur «Power bidule», et sur «Détruire...»

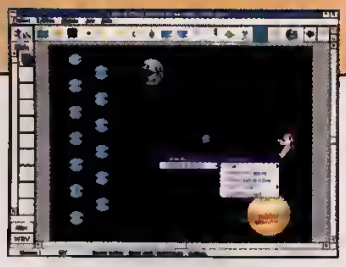


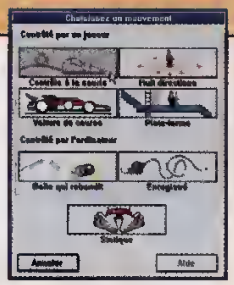
Passons maintenant à la balle. «Mouvement / Choix du mouvement» vous amène à la boite précédente, choisissez «Balle qui rebondit». Les réglages par défaut conviennent bien à notre jeu (vérifiez avec «Tester mouvement»). La seule chose à faire pour que le jeu soit jouable est d'empêcher la balle de foncer sur Roger dés le départ. Le bouton «Choisissez direction initiale» ouvre le sélecteur de directions. La direction de démarrage de la balle est tirée au hasard parmi celles sélectionnées. Inhibez toutes les directions vers la droite...

## Le tour du propriétaire



1) La zone d'édition, autrement dit le terrain de jeu. Sa taille est fixée par défaut à 640x480 pixels. Si vous utilisez un mode graphique plus fin, vous pourrez voir la zone se situant en dehors du terrain : c'est hyper pratique pour certains jeux, on peut cacher des ennemis à l'extérieur et les faire entrer dans l'écran au moment voulu.
2) La barre d'accès aux librairies. La version de démo n'en contient qu'une seule contre quarante pour la version normale.
3) Tous les objets contenus dans les librairies, sous forme d'icones.
4) Les flèches permettent de faire défiler les objets.
5) Le bouton «Aller» est la véritable plaque tournante de K&P : il donne accès aux différents éditeurs (pas à pas, d'événements, de scénario etc...)
6) Les outils permettent de créer vos propres objets.
7) Ce bouton affiche les objets qui composent le jeu courant.

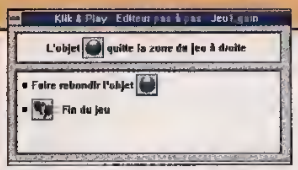


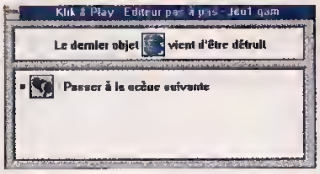


La mise en scène est terminée, il faut maintenant indiquer son rôle à chacun des acteurs: comment bouger, que faire dans diverses situations. On commence par s'occuper du mouvement de l'astronaute : cliquez lui dessus avec le bouton de droite (ou double-cliquez à gauche) pour ouvrir son menu de configuration. Choisissez l'option «Mouvement / Choix du mouvement»

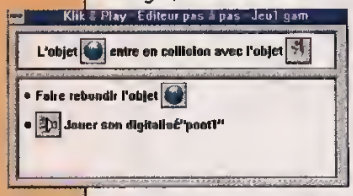
Plusieurs types de mouvements sont applicables aux objets : ils sont soit contrôlés par un joueur, soit par le programme. Nous, nous voulons bouger le spationaute avec le pointeur. «Contrôle à la souris» s'impose donc. Il reste à définir la liberté de mouvement de notre aéronaute (je suis à bout de synonymes de «cosmonautes», appelons le Roger). Avec la souris, fixez les possibilités de mouvement de Roger. Vous pouvez à tout instant essayer le mouvement pour voir si notre bon Roger se comporte bien.

## Suivez le guide



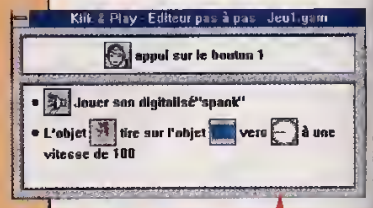

Il est assez difficile à partir de maintenant de prévoir à l'avance le déroulement des choses . tout dépend des rebonds de la balle, de la position de notre ami Roger, etc... Vous allez donc avoir un paquet d'interruptions de jeux pour les situations les plus diverses, du genre, «La balle sort du terrain en haut», «... en bas», «Roger sort du terrain à droite» etc. Il suffit pour toutes ces situations de cliquer sur «Continuer», la plupart étant déjà définies automatiquement. Le but est de se débarrasser de tous ces messages jusqu'à ce que le jeu soit «nettoyé».




Quelques arrêts de jeu sont très importants:
«Big bubble» est entré en collision avec Roger : bump ! Il faut faire rebondir la balle,
«Big bubble» sort du terrain à droite· arghhh ! On a perdu il faut arrêter le niveau.
Le dernier objet «Power Up 4» vient d'être détruit · yippie ! On a gagné !

Astuce · vous pouvez parfaitement éditer des arrêts de jeux déjà passés (au cas où vous auriez loupé l'un d'eux), avec les flèches se trouvant au bas de l'éditeur pas à pas...

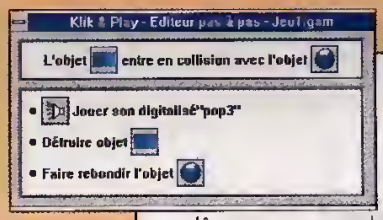
Voila, on a déjà un break-out classique. Mais au fait, ne devait-on pas tirer sur la balle? Relancez le jeu, et appuyez sur la touche gauche de la souris: l'éditeur apparaît sur l'événement «Le joueur 1 appuie sur le bouton 1». Cliquez sur Roger (oups, sur «Space Walker») puis choisissez «Faire tirer...». Il faut maintenant désigner l'objet à tirer : ouvrez la librairie PC-Fun, puis double-cliquez sur «Cornertwist». Dans la boite suivante, cochez l'option «Tirer dans les directions sélectionnées...», ce qui ouvre la boite de directions, dans laquelle vous ne validez que la direction numéro 16.



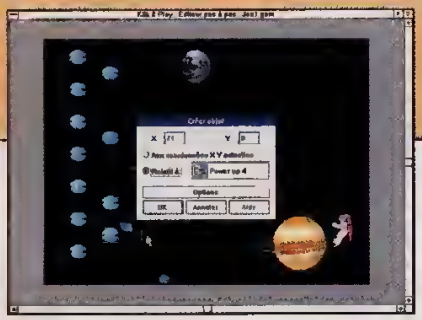

Le jeu est pratiquement terminé. Il faudrait maintenant ajouter un score et le décompte du nombre de vies, et surtout sauver le chef-d'oeuvre... Hé bien non! Il s'agit de la version de démonstration, vous ne pourrez donc pas sauvegarder votre chef d'œuvre

Quelques idées d'améliorations.
- Faire bouger les «Power Up 4» en leur affectant un mouvement enregistré.
- Les faire tirer vers le joueur/
- Créer plusieurs balles.
- Ajouter des étoiles dans le fond, en les faisant bouger à l'aide d'un mouvement balle dans une seule direction.

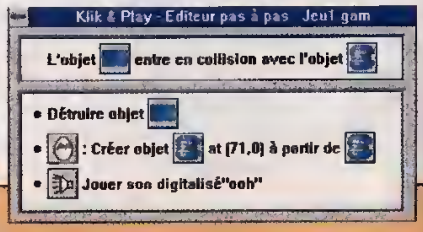
Essayez donc tout ce qui vous passe par la tête, surtout les choses les stupides et délirantes N'oubliez pas de visiter tous les menus, les boites de dialogue et les différents éditeurs.




Et voilà, nous avons fait tirer Roger. Maintenant, relancez le jeu. Vous obtiendrez certainement un autre paquet d'arrêts dûs au nouveaux objets. Seulement deux cas nous intéressent :
Collision entre «Cornertwist» et «Big Bubble»: il faut faire rebondir la balle et détruire le projectile.



Collision entre «Cornertwist» et «Power Up 4»: astuce suprême, pour rendre le jeu plus difficile, nous allons créer un nouvel ennemi chaque fois que le tir n'a pas touché la balle. Il faudra bien viser ! Pour ce faire, lors de l'arrêt de jeu, cliquez sur le bouton contenant un œuf, choisissez l'objet «Power up 4» dans la liste. Vous devez maintenant spécifier à K&P la position de création du nouvel objet. Cliquez sur l'un des «Power up 4», et positionnez la croix comme sur l'image · le nouveau sera créé juste à côté de la collision.



D'un la saisie

## PRIMAX DataPen

Nouvelle version!

Ce crayon optique peut lire l'ensemble des textes **directement dans les applications Windows!** Il suffit de conduire le scanner sur les textes exactement comme pour les lecteurs de codes barres. Jusqu'à 1800 caractères minutes il est donc environ 8 fois plus rapide que n'importe quelle capacité d'écriture. Connecté au port parallèle (LPT 1 ... 2) alimenté directement par le PC. Jusqu'à 245 mm de numérisation continue **Inclus, le logiciel Hyper Intelligent OCR pour Windows avec une très haute qualité de reconnaissance de caractères, et une capacité d'auto apprentissage. Logiciel et manuel en français.**

**1890 TTC**

D'une grande précision

## PRIMAX Lector Grey Mobile

**Scanner à main motorisé** pour les documents de formes identiques **Mains libres, piloté par ordinateur,** largeur de numérisation 105 mm **256 Niveaux de gris** résolution **400 dpi** Avec Trackpad (tablette à scanner) pour une orientation précise et un parfait rendu de l'image **Inclus, drivers TWAIN, Finishing Touch** et IOCR Connect le nouvel OCR (reconnaissance de caractères) «Intelligent» **Logiciel et manuel en français. Réf. S6002**

**1040 TTC**

D'une grande qualité

## PRIMAX Lector Color Mobile

**Scanner à main couleur motorisé, 24 bits True Color 16,7 millions de couleurs** résolution maximum **400 dpi** Les autres caractéristiques de ce scanner sont identiques à celles du Grey Mobil **Réf. S6003**

**1990 TTC**

# PhotoFinish 2.0

Version complète!

## Studio de photo complet

Pour Windows

Par le biais de ce **fantastique logiciel de retouche d'images** sous Windows vous exploiterez pleinement les capacités de votre scanner Votre PC se transformera en **studio de photo et du graphisme Une palette de travail très complète** mise à votre disposition Travaillez et retouchez des documents comme si vous étiez en chambre noire tout cela grâce à ce logiciel **Donnez enfin un caractère professionnel à vos montages photo.** PHOTO FINISH est **compatible avec le format PHOTO CD KODAK** et permet le **contrôle exacte de processeur de numérisation** par le biais de **l'interface TWAIN** La **fonction automatisé d'optimisation de l'image** vous économise de nombreuses heures de travail et vous garantie un résultat de première classe **Reconnu par de nombreux magazines** comme une parfaite réussite ce logiciel professionnel développé par **WORD STAR/2-SOFT** vous est livré en **version complète**

PhotoFinish

**Les caractéristiques d'exécutions**

- Fonctionne sous Windows 3.1 **OLE Assistance**
- incroyables **fonctions d'optimisation de l'image** découpage mise en forme contraste clarté ton
- **plus de 35 outils de retouches et de dessins:** traits sombres clairs écarter les imperfections éclaircir retouche des couleurs etc
- **contrôle et conversion des couleurs** (S/W 256 couleurs 256 niveaux de gris 24 bits rendu des couleurs)
- **25 filtres automatiques** de contrôle des couleurs
- **fonction rapide de vision** un **réel WYSIWYG**
- **jusqu'à 8 images en même temps** ou une seule avec un **zoom de 25% à 1600%**
- **importation et exportation des formats** PCX TIFF GIF BMP TGA, MSP JPEG EPS PCD (Photo CD)

# TYPER OCR:

Version complète!

## Logiciel professionnel de reconnaissance de caractères

La **fantastique solution OCR** sous MS DOS TYPER vous apporte la compatibilité avec **la quasi totalité des traitements de textes** connus Les textes seront à votre disposition **comme si vous les aviez tapés vous même.** Le programme **supplémentaire TEACHER,** permet l'apprentissage de la **reconnaissance de signes** inconnus

**Caractèristiques:**

- Reconnaît **toutes les écritures d'impression et de machine à écrire** - **haute rapidité de reconnaissance** - **reconnaissance automatique** des vides et des paragraphes - **séparation automatique des signes** en cas de lettres collées - **capacité d'apprendre** de nouveaux types d'écritures - possibilités de sauvegardes dans presque **tous les formats de traitement de texte sous DOS**

# Connection PrinScan

Vous pouvez enfin par le biais de ce boîtier d'interface relier vos scanners à main à un portable PrinScan dont tout simplement être connecté au port parallèle de l'ordinateur plus besoins de carte interne Également idéal si vous changez fréquemment votre scanner de PC. **ATTENTION.** Convient uniquement pour les scanners **PEARL et MUSTEK** Inclus les applications Windows Scankit et WordLinx

**499 TTC**

Pour emploiyer a fenêtre

**Notre premier prix - Scanner à niveaux de gris**

# PEARL SCAN 64/256 i

*Idéal pour la reconnaissance de textes et de documents Un scanner de marque avec une bonne finition maintenant à un prix incroyablement bas!* **64 NG interpolable jusqu'à 256 NG maximum,** largeur de numérisation 105 mm définition jusqu'à 400 dpi contrôle de la vitesse de numérisation réglage de la luminosité **inclus SCANKIT pour Windows avec les drivers TWAIN et un lot de logiciels (TYPER OCR, PHOTOFINISH), carte d'interface. Réf. S5002**

**420 TTC**

**Scanner à niveaux de gris**

# PEARL SCAN 256 G

*Une bonne qualité d'image même pour les documents couleur* **256 niveaux de gris,** largeur de numérisation 105 mm définition allant jusqu'à **400 dpi,** contrôle de la vitesse de numérisation réglage de la luminosité **inclus SCANKIT pour Windows avec les drivers TWAIN et un lot de logiciels (TYPER OCR, PHOTOFINISH), carte d'interface. Réf S5003**

**699 TTC**

**Le scanner couleur 24 bits**

# PEARL SCAN TrueColor 24

*Des couleurs de grandes qualités même pour les impressions papiers!* Également idéal pour les photos si vous accordez de l'importance aux nuances dans les couleurs **24 bits (16,7 Millions de couleurs, 256 niveaux de gris)** largeur de numérisation 105 mm résolution 400 dpi contrôle de la vitesse de numérisation **inclus TYPER OCR, PHOTOFINISH, carte d'interface. Réf. S5004**

**1390 TTC**

**Une qualité professionnelle - Le scanner à plat format A4**

# PEARL SCAN Paron 600 C^Plus

*Pour les grandes occasions toutes les images de cette publicite ont été mis en page dans un studio de montage professionnel par le biais de ce scanner* **24 bits (16,7 Millions de couleurs, 256 niveaux de gris), largeur de numérisation DIN A4, résolution de 600 dpi à 1200 dpi** reglage du contraste et de la luminosite **carte d'interface SCSI 8 bits. Inclus TYPER OCR, PHOTOFINISH, carte d'interface** En plus **IPHOTO Plus, le logiciel professionnel de traitement de l'image sous windows et WordLinx, l'OCR** (Reconnaissance de caractères) pour windows qui identifie 12 langes **Réf. S5005**

**3190 TTC**

# PEARLSCAN Paron 1200 C^Plus

Equivalent au PARON 600 C+ mais avec une resolution de 1200 dpi **interpolable jusqu'à 2400 dpi** Conçu pour les **professionnels. Réf. S5006**

**4900 TTC**

## KIT DIA-TRANSPARANT

Prêt à l'emploi pour le PARON 600 C+ et le 1200 C+ ce kit est conçu pour la numérisation de transparants (positifs ou négatifs) de diapositives de radiographies Il integre un dispositif de calibration et 5 niveaux de luminosité Pour l'utiliser il vous suffit de retirer le couvercle de votre Paron et de le remplacer par ce kit

**1990 TTC**

## 3615 DIF

- Informations produits
- Téléchargement
- Petites annonces
- Astuces
- Courrier

## Je commande:

N° de client (si déja existant)

| | | | |
|---|---|---|---|
| **PEARL SCAN 64/256i** | inclus TYPER OCR, PhotoFinish, Scankit, TWAIN-Drivers | S 5001 | F 420,00 |
| **PEARL SCAN 256 G** | inclus TYPER OCR, PhotoFinish, Scankit, TWAIN-Drivers | S 5003 | F 699,00 |
| **PEARL SCAN True Color 24** | inclus TYPER OCR, PhotoFinish, Scankit, TWAIN-Drivers | S 5004 | F 1390,00 |
| **PEARL SCAN Paron 600C+** | | S 5005 | F 3190,00 |
| **PEARL SCAN Paron 1200C+** | | S 5006 | F 4900,00 |
| **Kit Dia-Transparent pour les Paron-Scanners** | | | F 1990,00 |
| **Primax DataPen** | inclut spécial OCR Software | | F 1890,00 |
| **Primax Lector Greymobile** | inclut FINISHING TOUCH, OCR, SCANKIT, TWAIN-Drivers | S 6002 | F 1040,00 |
| **Primax Lector Colormobile** | inclut FINISHING TOUCH, OCR, SCANKIT, TWAIN-Drivers | S 6003 | F 1990,00 |
| **Connection PrinScan** | inclut Scankit, Windows, Scanner | S 6004 | F 499,00 |

**Expéditeur**

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Tél Signature

JE REGLE PAR

CB ____ | ____ | ____ | ____ date expiration: __ | __

contre remboursement (40 F frais supplem.) Signature:

chèque

**Port: 55 F pour tous les modèles sauf les scanners à plat (99 F)**

PEARL Diffusion

21 rue Stanislas

68000 Colmar

**☆SERVICE☆**
- Hotline
- Satisfait ou Remboursé dans les 10j sauf le port (emballage + produit en état)
- Livraison 3+2 (sauf rupture de stock)

**Telephone:** 89 · 23 · 58 · 81 **Fax:** 89 · 23 · 59 · 15

Toutes informations données sous réserve d'erreurs et susceptibles de modifications sans préavis Offre valable dans la limite des stocks

## GÉNÉREZ DES MONDES VIRTUELS

# Initiation à PERSISTANCE OF VISION 2

Qui n'a pas un jour rêvé devant ces magnifiques images de synthèses qui deviennent de plus en plus courantes, notamment dans les spots publicitaires ? Ces images représentent une des plus belles conquêtes de l'informatique : la représentation hyper-réaliste d'univers virtuels souvent totalement imaginaires. La micro informatique ayant énormément progressé en puissance de calcul, il devient tout à fait envisageable pour tout un chacun de créer de telles images ; avant d'investir dans l'achat d'un logiciel approprié, il peut être intéressant de s'initier aux diverses techniques à moindre frais grâce aux différents logiciels mis dans le domaine public en freeware ou en shareware.

Le plus connu et certainement le plus puissant à l'heure actuelle est le logiciel Persistence Of Vision (POV), un puissant ray-traceur distribué en freeware et disponible sur la plupart des systèmes (PC, Mac, UNIX, AMIGA, ATARI ..) ; ce logiciel est le successeur du nom moins célèbre DKB Trace ; c'est une équipe de passionnés, le «POV Team» qui l'a créé aux USA et continue de le faire évoluer pour notre plus grand plaisir.

## Description générale

POV est en fait un interpréteur qui calcule une image à partir d'un script que l'utilisateur peut créer à l'aide d'un simple éditeur de texte ASCII. Il existe des modeleurs pour POV qui peuvent générer automatiquement de tels fichiers. Pour décrire une scène, l'utilisateur utilise dans son script un langage propre à POV qui fait un peu penser dans sa forme au langage C ; mais pas d'affolement ! ce langage est en fait très simple et à la portée de tous, la beauté du résultat ne depend d'ailleurs pas forcement du nombre de lignes du script car la puissance de POV est accessible en quelques mots-clé.

## Un premier exemple

Plutôt qu'un long discours, le mieux est d'essayer tout de suite avec notre première image, celle de la figure 1 : une boule violette est posee sur un socle carre devant un fond blanc. Un script POV est toujours composé de trois parties indispensables : la partie décrivant le ou les objets de la scènes, la partie concernant l'éclairage et la partie décrivant le point de vue de l'observateur. L'ordre importe peu, ni la mise en page.

Commençons par la description des objets à représenter ; chaque définition d'objet commence par un mot-clé correspondant à son type, suivi par un bloc de paramètres mis entre accolades.
Notons au passage qu'on peut, comme en C, mettre des commentaires entre «/*» et «*/».

```
/* Commentaire
   sur plusieurs lignes
   ./   */
```

On peut aussi utiliser une ligne entière ou une fin de ligne avec «//»

```
// Commentaire sur une ligne seulement
```

Revenons à notre exemple : la sphère de la figure 1 pourrait être définie ainsi :

```
• sphere { <0,0 7,0>, 0 7
• texture { pigment { color rgb
  <1,0 4,1> } }
• }
```

Le premier paramètre de la sphère mis entre «< >» est un vecteur et représente les coordonnées x,y et z du centre de la sphère dans le monde de POV. L'axe des y représente en principe l'altitude dans l'univers POV.
Le deuxième paramètre représente le rayon de la sphere ; la valeur 0 7 apparaît deux fois car la sphère repose ici sur une surface plane (le haut du cube) d'altitude 0 (sur l'axe des y). Ces deux paramètres doivent toujours être mis au debut de la définition de la sphère.
Une façon plus pratique d'utiliser plusieurs fois une valeur est de la déclarer en tant que constante par l'instruction «#declare»

```
• #declare Rayon = 0 7
• sphere { <0,Rayon,0>, Rayon
•  ./
• }
```

La partie appelée «texture» sert à définir l'aspect de l'objet et contient un nombre variable de paramètres. Une texture est composée de trois parties facultatives :

1/ La partie «pigment» servant à gérer la coloration de l'objet
2/ La partie «finish» servant à gérer l'action des rayons lumineux sur la surface de l'objet pour obtenir notamment des reflets ou des effets de transparence
3/ La partie «normal» servant à modifier l'aspect de la surface de l'objet (bosses,rides, vagues etc.) par déviations des normales à la surface de l'objet.

La partie «pigment», quoique facultative, demeure indispensable si l'on désire que l'objet ne soit pas complètement noir !

Dans l'exemple ci-dessus on trouve «pigment { color rgb <1,0.4,1> }», la seule présence de l'instruction «color» dans le corps de la partie «pigment» signifie que l'objet est de couleur uniforme ; la couleur est donc fixée par l'instruction «color rgb» suivie de trois valeurs mises entre «< >», l'une pour le taux de rouge de la couleur, l'autre pour le taux de vert et enfin la derniere pour le taux de bleu ; le maximum pour chaque valeur est 1 0, le minimum 0.0 ; ainsi la couleur blanche sera notée :

```
• color rgb <1,1,1>
```

On peut predéfinir une couleur par l'instruction #declare ; la couleur de notre boule a peut donc être définie ainsi

```
• #declare Rayon = 0 7
• #declare Magenta_Clair = color
  rgb <1,0 4,1>

• sphere { <0,Rayon,0>, Rayon
• texture {
• pigment { color Magenta_Clair }
• }
• }
```

Nous allons maintenant nous intéresser à une deuxième «primitive» de forme disponible sous POV : la primitive «box» permettant de définir un parallépipède quelconque ; c'est elle qui m'a servi à définir le cube sur lequel est posé la boule. On défini une boîte en donnant deux vecteurs : les coordonnées du coin bas de gauche puis celles du coin supérieur droit

# MULTIMEDIA

## QUADRO à 75 Mhz

**486 2 à 75 mhz - 256 Ko cache - 4 Mo Ram - Disque dur 250 Mo**
**CD-Rom double vitesse - Carte son compatible SB Pro**
**Enceintes blindées 25 W - Ecran SVGA MPRII Plein écran**
**Clavier - Souris - Tapis - Joypad - Dos et Windows 3.11 - 3 CD**

# 9.390 F TTC

**GARANTIE 5 ANS**

Garantie 5 ans : Main d'oeuvre
Garantie 3 ans : carte-mère IBM
Garantie 1 an : autres pièces

**Bon de commande à retourner à : BDS INFORMATIQUE 44/4, rue des postes**
**BP 122 59017 LILLE Cedex - Téléphone : 20 54 77 88 - Télécopie : 20 54 35 62**

Nom/Prénom ou Société :
Adresse :
Code Postal :
Tél. :
Ville :

Chèque à la commande à l'ordre de BDS Informatique

**Quadro multimédia : 9.390,00 X ( Qté)** **+ 190,00 (port) =**

Signature :

PC FUN / 1

```
box { <-1.5,-4,-1.5>, <1.5,0,1.5>
 /
}
```

Le mur blanc du fond de l'image est défini par la primitive «plane» permettant de créer un plan. Un plan sous POV est infini en largeur et en épaisseur ; on le défini en donnant un vecteur «normal» c a d perpendiculaire au plan, puis une distance au point <0,0,0> le long de ce vecteur La partie de l'univers du cité du vecteur normal est vide, l'autre partie est pleine

Dans notre exemple le mur du fond a pour vecteur normal l'axe des z, et est à 4 unités du centre de l'univers

```
plane { <0,0,1>, 4
 ./
}
```

• Notons au passage que POV comprends trois constantes prédéfinies appelées x,y et z correspondant respectivement aux vecteurs <1,0,0>, <0,1,0> et <0,0,1>. Notre définition peut se simplifier ainsi :

```
#declare Blanc = color rgb
<1,1,1>
plane { z, 4
texture { pigment { color Blanc } }
}
```

Bon ! nous avons vu comment créer les trois objets de notre scène il faut maintenant les éclairer pour y voir quelque chose. Nous allons aborder un type d'objet à part : celui des sources lumineuse Un source lumineuse est déclaree par le mot «light_source». Comme tout objet POV le corps de la déclaration est mis entre accolades , on y trouve en tête deux paramétres un vecteur définissant les coordonnées de la source lumineuse dans l'espace puis sa couleur :

```
light_source { <10,10,-10> color
Blanc }
```

La définition correspond au type le plus simple de source lumineuse que l'on puisse utiliser sous POV ; ici les rayons lumineux partent de la position indiquée dans toutes les directions, avec la même intensité ; nous verrons plus tard qu'il existe d'autres type de sources lumineuses permettant notamment de créer des spots

Il nous reste maintenant à définir la position de l'observateur et le point visée ; ces deux paramétres sont regroupés avec d'autres dans la définition d'un autre type d'entité POV , le type «camera». Voici la définition compléte qui a servi pour notre exemple .

```
camera {
location <1,3,-6>
direction <0,0,1 4>
right <640/480,0,0>
look_at <0,1,0>
}
```

Le premier paramétre, «location», sert à définir la position de l'observateur , le paramètre «direction» sert à deux choses
1/ indiquer la direction de la vision par défaut, AVANT l'utilisation du paramétre «look_at» dont nous parlerons plus loin
2/ spécifier le «type d'objectif» à utiliser du grand angle au téléobjectif , on donne en fait la distance entre la fenétre de visée et l'œil de l'observateur , une courte distance (en dessous de 1.0) donnera un grand angle d'observation, une longue distance donnera un petit angle et donc un effet de téléobjectif. Plus la distance est courte plus les déformations des verticales sont importantes ;

Le paramètre «right» donne le ratio d'aspect qui depend du rapport entre la largeur et la hauteur de l'image et la largeur et la hauteur des pixels de votre écran selon le mode graphique utilisé pour l'affichage de vos images Si vos pixels sont carrés il suffit de diviser la largeur de l'image par sa hauteur pour obtenir la bonne valeur ; sinon il faut appliquer la formule

• ratio = (largeur_image * largeur_pixel) / (hauteur_image * hauteur_pixel)

Ceci est important pour obtenir une image qui ne soit étirée ni en hauteur ni en largeur Enfin le paramètre «look_at» donne le point visé par l'observateur

Pour résumé cette première étape voici le listing complet qui a servi à créer l'image de la figure 1:

```
// Constantes diverses
#declare rayon = 0.7
#declare Blanc = color rgb <1,1,1>
#declare Magenta_Clair =
color rgb <1,0 4,1>
#declare Marron_Fonce =
color rgb <0 88,0 71,0 50>

// objets visibles
sphere { <0,rayon,0>, rayon
 texture {
 pigment { color Magenta_Clair }
 }
}

plane { z, 4
 texture {
 pigment { color Blanc }
 }
}

box { <-1.5,-4,-1.5>, <1.5,0,1.5>
 texture {
 pigment { color Marron_Fonce }
 }
}

// source lumineuse (invisible)
light_source { <10,10,-10> color
Blanc }

// observateur
camera {
 location <1,3,-6>
 direction <0,0, 1 4>
 up <0,1,0>
 right <640/480,0,0>
 look_at <0,1,0>
}
```

Aprés avoir sauvé le script sous le nom de «boules_1.pov», vous pouvez lancer le calcul de l'image (voir plus loin comment procéder)

Reflets et transparence

Nous allons maintenant étudier dans un deuxiéme exemple quelques notions supplémentaires concernant les textures , nous voulons placer maintenant trois boules sur le cube, chacune d'une couleur différente, l'une en plastique, la deuxiéme en chrome et enfin la dernière en verre

Pour commencer nous allons voir comment «cloner» trois fois la boule de notre 1er exemple : nous pouvons utiliser l'instruction «#declare» pour définir un nouveau type d'objet Ce type sera utilisé ensuite dans le script autant de fois que nécessaire grâce au mot-clé «object».

```
// Constantes
 #declare Rayon = 0.7
 #declare Boule = sphere {
<0,0,0>, Rayon }

// Boule au premier plan
 object { Boule translate
<0,Rayon,-1>
 ./.
 }
// Boule en arrière plan Ö gauche
 object { Boule translate <-
1,Rayon,1>
 ./
 }

// Boule en arrière plan Ö droite
 object { Boule translate
<1,Rayon,1>
 ./..
 }
```

Vous aurez remarqué l'utilisation d'une nouvelle instruction, l'instruction «translate», suivie d'un vecteur représentant un déplacement sur chacun des trois axes x,y et z à appliquer à un objet ,
Attaquons-nous à la boule de gauche pour en faire une boule en plastique ; nous allons ajouter une partie «finish» dans sa texture comme suit .

```
 ./..
 texture {
 pigment { color Magenta_Clair }
 finish {
 phong 0 5 phong_size 25
 ambient 0.2
 }
 }
 ./.
```

L'essentiel du changement d'aspect de la boule est obtenu par l'utilisation des instructions «phong» et «phong_size» , ces instructions font référence à un algorithme très utilisé en infographie pour calculer des

TEL : 40 34 97 80

MICRO VIDEO

*12 Ans d'expérience*

FAX : 40 34 44 54

# OFFRE EXCEPTIONNELLE

## STATION MULTIMEDIA EVOLUTIVE

### MAEVA 486-33 VLB

- Boîtier moyenne tour 5 baies - **Alimentation 230 W**
- **Processeur INTEL 486** horloge 33 Mhz - mémoire vive **4 Mo**
- **Contrôleur disque IDE 32 bits** + entrée/sortie (2S, 1P, 1J)
- Disque dur interne de **260 Mo** à 4 Go - Contrôleur 32 bits
- Carte graphique + **écran 14" SVGA non entrelacé**
- Carte son 16 bits + **lecteur CD ROM SONY double vitesse**
- Lecteur de disquettes HD interne 3½ capacité 1,44 Mo
- Clavier 102 touches «AZERTY» Souris compatible Microsoft
- Logiciel DOS 6,3 IBM

**LiVREE AVEC 20 CD Pour apprendre, jouer comprendre, découvrir savoir...**

**8 690 F TTC**

### MAEVA EXPERT PENTIUM 90

- Processeur INTEL **PENTIUM 90** Mhz, 8 slots d'extension dont **4 PCI**
- Mémoire vive **8 Mo** extensible à 128 Mo - Mémoire cache 256 Ko
- Disque dur interne **420 Mo** à 4 Go - Contrôleur 32 bits
- Carte graphique accélérée sur bus PCI (16,7 M de couleurs)
- Processeur graphique ET 4000/32 - 1 Mo extensible à 2 Mo
- Lecteur de disquettes HD interne 3½ capacité 1,44 Mo
- Clavier 102 touches «AZERTY» Souris compatible Microsoft
- Boîtier moyenne tour 5 baies - Alimentation 230 W
- **Ecran SVGA 14" non entrelacé** - Logiciel DOS 6,3 IBM

**13 990 F TTC**

**Pour toute autre configuration nous consulter**
**Devis gratuit.**

**FINANCEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS**
**25% à la commande le solde en trois mensualités égales sans intérêts**
**Aprés acceptation du dossier par CETELEM**

**PACK MULTIMEDIA**

**PACK 1 JEUX + 20 CD 2 690 F TTC**
Carte son Sound blaster 16 + Lecteur CD ROM Panasonic + titres CD + HP

**PACK 2 MONTAGE VIDEO 4290 F TTC**
Carte VIDEO MIRO DC1 + Logiciel de montage Video

**PACK 3 BUSINESS 4 490 F TTC**
Carte son Sound blaster 16 ASP + Lecteur CD ROM Panasonic + Pack Office PRO Microsoft (Excel 5, Word 6, Access 2, Power point...) + encyclopédie

**8, rue de Valenciennes 75010 PARIS Tél. 40 34 97 80 - Fax 40 34 44 54**

**CONSEIL - VENTE - FORMATION - MAINTENANCE**

reflets très réalistes à la surface des objets 3D. Le premier paramétre, «phong», sert à doser l'intensité des reflets, la valeur maximum étant 1. Le deuxieme paramètre, «phong_size», sert à fixer la taille des reflets : une matière mate aura des reflets larges («phong_size» petit) et ternes («phong» petit), une matiére cristalline comme le verre aura des reflets plus petits («phong_size» grand), mais aussi plus intenses («phong» grand) , il n'y a pas de valeur maximum pour le paramétre «phong_size». Ici pour imiter la matière plastique j'ai choisi une valeur de «phong» moyenne (0 5) et une valeur de «phong_size» relativement petite (25)

La seconde ligne de la partie finish, «ambient 0 2», sert à fixer l'intensité de la lumière ambiente, en effet, dans la réalité, les rayons lumineux ricochent dans tous les sens sur les différentes surfaces présentes et les parties ombrées des objets sont légèrement éclairées par ses rayons indirects. Il est impossible de calculer de tels phénoménes à l'heure actuelle, aussi a-t-on recours a un compromis . on fixe une valeur moyenne de lumière ambiante permettant aux parties ombrées de pas être totalement noires ; une valeur de 0 2 ou 0 3 selon la scéne donne des ombres réalistes.
Tous les objets d'une scéne étant souvent soumis au même éclairage, ici encore il est plus judicieux d'utiliser une constante :

- #declare Gen_Ambient = 0 2 // Éclairage gén é ral ambient

- /
- ambient Gen_Ambient
- /

Tout comme pour les couleurs, on peut déclarer des constantes de texture, ce qui permet de les réutiliser tout à loisir ;

- #declare Plastique = finish {
- phong 0.5 phong_size 25
- ambient Gen_Ambient
- }

- object { Boule translate <1,Rayon,1>
- texture {
- pigment { color Magenta_Clair }
- finish{ Plastique }
- }
- }

La partie «finish» de la boule jaune chromée ressemble beaucoup à la précedente .

- #declare Chrome = finish {
- phong 0.75 phong_size 250
- ambient Gen_Ambient
- reflection 0.5
- }

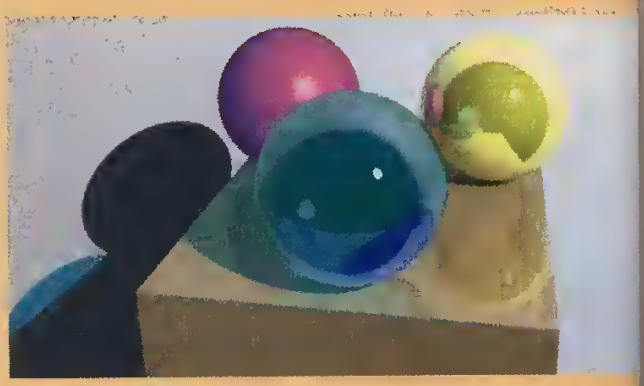
- object { Boule translate <1,Rayon,1>
- texture {
- pigment { color Jaune_Clair }
- finish{ Chrome }
- }
- }

On constate que les valeurs de «phong» et de «phong_size» correspondent à des reflets plus intenses et plus ponctuels.
L'instruction «reflection» a été ajoutée et permet de rendre la surface de l'objet réfléchissante, le maximum étant 1, ce qui est le cas d'un miroir parfait. Une valeur de 0 5 donne une apparence plus métallique.

Nous pouvons aborder maintenant la définition du rendu de la boule en verre :

- #declare Verre = finish {
- phong 1 phong size 300
- ambient 0
- reflection 0 4
- diffuse 0.2
- refraction 1 ior 1 5
- }

Le niveau de lumiére ambiante est ici mis à 0 car le verre étant totalement transparent, l'essentiel du rendu est obtenu à partir des reflets (phong), de la lumière réfléchie (reflection) et de la lumiére réfractée , c'est cette dernière propriété qui est rendue par la ligne «refraction 1 ior 1.5». L'intensité de la réfraction est ici réglée au maximum (1 0) ; le deuxiéme paramétre, «ior 1 5» permet de donner l'indice de
réfraction du verre , le fichier «ior inc» fourni avec POV donne les indices de réfraction absolus du verre, du diamant, de l'eau, de l'air etc. Rappelons pour ceux qui ont oublié leurs cours de physique que l'indice de réfraction exprime le rapport entre l'angle d'incidence et l'angle de réfraction d'un rayon lumineux passant d'un milieu



optique (par exemple l'air) à un autre milieu optique (par exemple l'eau) , les indices fournis sont vraisemblablement des indices de réfraction absolus, c.à.d calculés en considérant que le premier milieu est le vide ; si vous voulez calculer l'indice de réfraction relatif entre deux milieux quelconques, il suffit de diviser l'indice absolu du premier milieu par celui du deuxième milieu !
L'instruction «diffuse» permet de régler la quantité de lumière renvoyée par la surface d'un objet (valeur par défaut 0 6) ; ici, à cause de la réfraction du verre, j'ai abaissé cette valeur en considérant qu'une grande partie des rayons lumineux passaient au travers de l'objet. A ce propos vous remarquerez dans la définition complète qui suit de la boule en verre l'option «filter 0.95» mise immédiatement après la couleur dans la section «pigment» :

- #declare Cyan_Clair = color rgb <0 4,1,1>

- object { Boule translate <0,Rayon,-1>
- texture {
- pigment { color Cyan_Clair filter 0 95 }
- finish { Verre }
- }
- }

L'option «filter nn nn» (0 0 <= nn nn <= 1.0) permet de rendre une couleur plus ou moins transparente ; ici c'est indispensable ! une autre façon de déclarer une couleur transparente est d'utiliser le mot clé «rgbf»

- #declare Transparent = color rgb <1,1,1> filter 1

- Équivaut à :

- #declare Transparent = color rgbf <1,1,1,1>

- Notons qu'il existe une couleur qui ne peut être transparente : le noir

Utilisation d'une texture 3D
Nous avons vu jusqu'ici comment créer des textures simples de couleur uniforme ; mais me direz vous comment imiter le marbre, le bois, le granit, les nuages. Stop! nous n'allons pas pouvoir tout voir en une seule fois, mais je vais vous montrer comment transformer notre cube marron en un beau cube de bois vernis.

Nous allons definir d'abord comme l'aspect du vernis ou vous retrouverez tout ce qui a été dit jusqu'ici

- #declare Vernis = finish {
- phong 0 2 phong_size 1
- ambient Gen_Ambient
- reflection 0 2
- }

Le bois proprement dit est obtenu comme suit :

- #declare Marron_Clair = color rgb <0.98,0.81,0.60>
- #declare Marron_Fonce = color rgb <0.88,0 71,0.50>

- #declare Bois = pigment {
- wood turbulence 0 1
- color_map {
- [0 0 1.0 color Marron_Fonce
- color Marron_Clair ]
- }
- scale <0.1,1,1>
- }

Notre cube devient alors :

- box { <-1 5,-4,-1 5>, <1 5,0,1 5>
- texture {
- pigment { Bois }
- finish{ Vernis }
- }
- }

L'instruction color_map permet de créer un dégradé de couleurs ; par défaut, le dégradé est réparti parallèlement au plan xy , en suivant l'axe des x (en allant vers la droite

par exemple) on passerait progressivement du marron foncé au marron clair ·

En x=0 aurait du marron foncé, en x=0 5 une teinte intermédiaire,en x=0 99 du marron clair, en x = 1 0 du marron foncé et ainsi de suite. Les raies de couleur s'étendent à l'infini, parallèlement à l'axe des z.

Le mot-clé «wood» est une des nombreuses primitives de pigmentation permettant de choisir un type de répartition des teintes dans l'espace ; de ce fait, il est toujours associé à l'instruction «color_map». Grâce à cette option les couleurs sont disposées en cylindres concentriques centrés sur l'axe des z.
On passera du marron fonce au marron clair, puis du marron clair au marron foncé et ainsi de suite.

Pour resserrer les raies de couleur on fait ici appel à l'instruction «scale <0.1,1,1>» qui permet d'en avoir dix fois plus le long de l'axe des x, la répartition des couleurs restant inchangée dans les autres directions
Les veines du bois présentent cependant des irrégularités et sont loin d'être parfaitement rectilignes. Pour imiter les caprices de la nature, on fait appel à l'instruction «turbulence» qui permet de dévier de façon pseudo-aléatoire les zones de couleur dans toutes les directions. La syntaxe est .

• turbulence <vx,vy,vz>

Chacune des valeurs vx,vy et vz sont comprises entre 0 0 et 1 0 et permettent de régler l'amplitude maximale des déviations pour chaque direction. Notons au passage qu'un vecteur dont les trois valeurs sont identiques peut s'écrire de façon plus simple .

• turbulence <0 1,0.1,0 1>

• peut s'Écrire :

• turbulence 0 1

Voici le listing complet de l'image de l'article :

```
// Constantes

#declare Gen_Ambient = 0.2
#declare Rayon = 0.7

#declare Blanc = color rgb <1,1,1>
#declare Cyan_Clair    = color rgb
<0.4,1,1>
#declare Magenta_Clair         =
color rgb <1,0 4,1>
#declare Jaune_Clair   = color rgb
<1,1,0 4>

#declare Marron_Fonce          =
color rgb <0 88,0 71,0.50>
#declare Marron_Clair = color rgb
<0 98,0 81,0.60>

#declare Bois = pigment {
• wood
• turbulence 0.1
• color_map
• {[0 1 color Marron_Fonce
• color Marron_Clair   ]
• }
• scale  <0 1,1,1>
}

#declare Verre = finish {
• phong 1 phong_size 300
• diffuse 0.2
• reflection 0 4
• refraction 1 ior 1 5
• ambient 0
• }

#declare Plastique = finish {
• phong 0.5 phong_size 25
• ambient Gen_Ambient
• }

#declare Chrome = finish {
• reflection 0 5
• phong 0 75  phong_size 250
• ambient Gen_Ambient
• }

#declare Vernis = finish {
• phong 0.2 phong_size 1 0
• ambient Gen_Ambient
• reflection 0 2
• }

#declare Bois_Vernis = texture {
            pigment { Bois }
• finish { Vernis }
}

#declare Boule = sphere { <0,0,0>,
Rayon }

// Boule au premier plan
object { Boule
• translate <0,Rayon,-1>
• texture {
• pigment { color Cyan_Clair filter
0.95 }
• finish{ Verre }
• }
• }

// Boule en arrière plan à gauche
object { Boule
• translate <-1,Rayon,1>
• texture {
• pigment { color Magenta_Clair }
• finish {  Plastique }
• }
}

// Boule en arrière plan à droite
object { Boule
• translate <1,Rayon,1>
• texture {
• pigment { color Jaune_Clair }•
finish   { Chrome }
• }
• }

// Fond blanc
plane { z, 4
• texture {
• pigment { color Blanc }
• finish { diffuse 0 8 ambient
Gen_Ambient }
• }
• }

// Boîte en bois vernis
box { <-1.5,-4,-1.5>, <1.5,0,1.5>
• texture {
• pigment { Bois }
• finish { Vernis }
• }
• }

// Source lumineuse (invisible)
light_source {  <10,10,-10>   color
Blanc }

// Observateur
camera {
• location <1,3,-6>
• direction <0,0, 1 4>
• up  <0,1,0>
• right <640/480,0,0>
• look_at <0,1,0>
• }
```

Voilà ! j'espère ne pas avoir éte trop ennuyeux avec ce chapitre mais il fallait en passer par là avant d'aborder des sujets nettement plus passionnants ( et il y en aura !).

A bientôt !

Philippe LAFARGUE

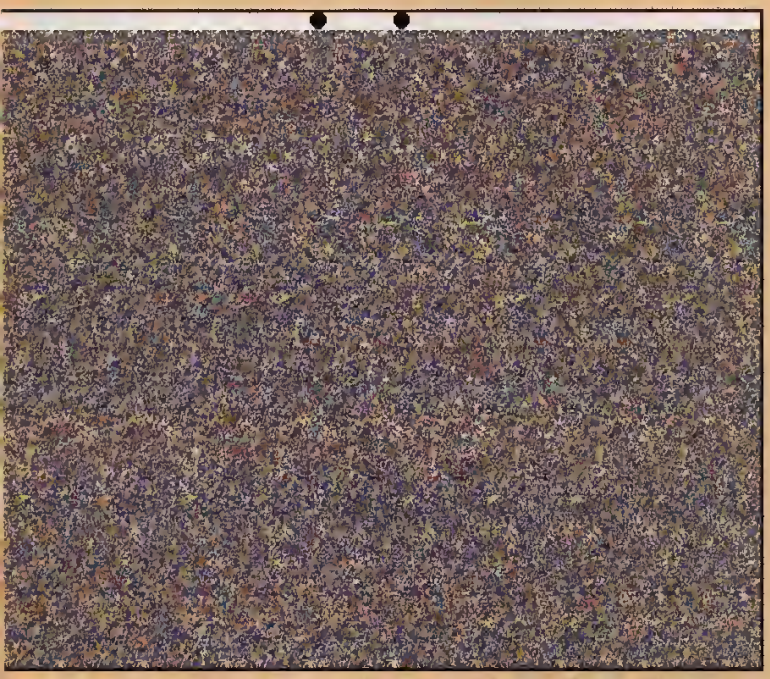
# L'invasion des SIRDS Découvrez les stéréogrammes

**Connaissez-vous les stéréogrammes ? Oui, obligatoirement ! Avouez ! Non ? Vous ne vous souvenez pas vous êtres précipité chez votre libraire pour acheter les fameuses lunettes bleues et rouges, qui vous avaient permis de découvrir "la créature du lagon" en relief ? Et bien, cet effet de relief, c'est du stéréogramme.**

Bon, maintenant vous vous souvenez. Le stéréogramme, c'est donc un procédé qui permet de créer une illusion de relief en jouant sur la stéréoscopie des yeux. Mais les SIRDS, alors ?
Ce sont des Single Image Random Dots Stereogramms. Single Image signifie que vous n'avez pas besoin de deux images différentes pour créer l'illusion, mais qu'une seule suffit. Random Dots elle le procédé qui permet de "cacher" l'image en 3D derrière un amas de points aléatoires. L'avantage des SIRDS par rapport aux vulgaires stéréogrammes bleus et rouges ? Pas besoin de lunettes, seule les capacités remarquable de la vision humain permettent d'obtenir l'effet 3D.

## 1 - VOIR LES SIRDS

Reconstituer l'image en 3D n'est pas un automatisme et demande une petite gymnastique des yeux.



*Un stéréogramme surprise... Serait-ce la fusée de Tintin ?*

Il y a deux façons de voir les stéréogrammes :
1) la technique du "wide eye"
2) la technique du "cross eyed"

Les deux techniques permettent au cerveau de voir une image en 3D, mais le relief sera inversé d'une technique à l'autre. Ce qui veut dire que ce qui paraît sortir de l'image avec une technique semblera rentrer dedans avec l'autre.

Les stéréogrammes que vous allez générer avec RDS-DRAW sont toujours surmontés d'une barre blanche avec 2 marques noirs. Elles sont là pour vous aider à "voir" la 3D.

Technique 1
Tenez vous à 30 - 50 cm de l'écran, et faites le point au loin (3 mètres ou plus derrière l'écran) jusqu'à ce que les deux marques se séparent en quatre marques. Maintenant, en ajustant la distance et le point, essayez de regarder la marque droite avec l'œil gauche et la marque gauche avec l'œil droit, jusqu'à ce qu'elles convergent en un point. Une fois ceci fait, gardez le même regard et descendez votre vue vers le SIRDS, et vous devriez voir une image 3D apparaître de nul part.

Technique 2 :
Tenez vous à une distance confortable de l'écran, et louchez de façon à obtenir trois marques. Maintenant, descendez votre vue vers l'image.

Si après plusieurs essais et minute de concentration, vous n'y arrivez pas, essayez donc la technique suivante, qui marche très souvent avec les "débutants". Approchez vous de l'écran jusqu'à ce votre nez touche le moniteur et regardez au loin. Maintenant, éloignez-vous lentement de l'écran tout en gardant le regard au loin. L'image 3D devrait vous "sauter aux yeux" rapidement. Si ça ne marche pas du premier coup, de perdez pas espoir. Plusieurs essais devraient vous permettre d'y arriver, à moins que vous n'ayez pas une bonne vision stéréoscopique.

## 2 - COMMENT CA MARCHE ?

Deux images sont nécessaires pour obtenir un SIRDS. Tout d'abord une image en 3 dimension (c'est à dire comportant des indications de relief). C'est l'image qui apparaîtra en "regardant" le SIRDS. Enfin, des bandes verticales répétée qui seront le support de l'image 3D. L'ordinateur calcule le relief de l'image en dimension en fonction d'un codage de couleurs et calcule ainsi les bandes verticales de

points, qui sont placés de façon à recréer la 3D tout en cachant l'image. Au final, l'image est perçue par le cerveau comme un véritable objet en 3 dimension, avec certes une texture aléatoire.

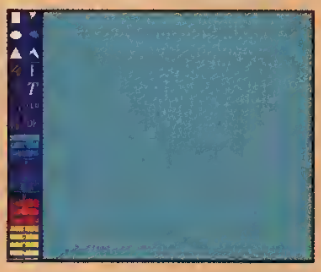
## 3 - FAITES VOS SIRDS ?

Nous vous fournissons sur la disquette et le CD-Rom PC Fun un logiciel, simple d'emploi, permettant de créer des Sirds. Il se nomme RDS Draw. Dans un prochain numéro, nous vous proposerons d'autres programmes, plus complexes d'emploi, mais qui permettent de faire des Sirds plus beaux et au relief plus impressionnant.
Mais commençons donc par ce RDS Draw tout à fait unique.

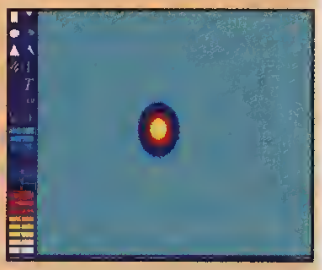
Une fois chargé, vous avez accès à l'ensemble des fonctions par les icones à gauche. Les formes de gauche sont en 2D, les formes de droite en 3D. La 3D est plus où moins forte selon les couleurs sélectionnées en bas de l'écran. Les couleurs sont numérotés de -7 à +7, ce qui vous permet d'avoir 15 niveaux de relief. Une fois le dessin terminé, cliquez sur OK et le programme calculera le stéréogrammes.

## 4 - PAS A PAS

1 - Cliquez sur le rectangle puis sur le bleu clair et faites un rectangle sur l'ensemble de l'image. Votre fond sera donc loin dans l'image.

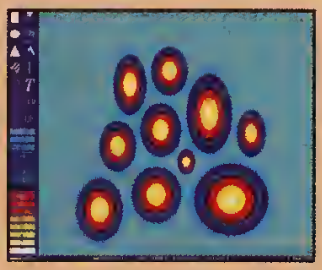


2 - Choisissez maintenant la couleur blanche, et cliquez sur le deuxième petit rectangle en bas de la colonne d'icone. Ceci vous permet de choisir une couleur pour la 3D. Cliquez sur le bleu clair de l'image. Cliquez maintenant

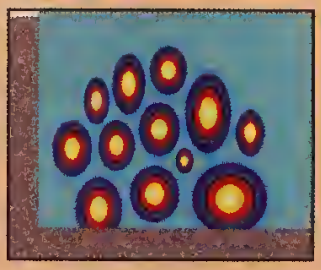


sur l'icone "boule" et dessinez une boule à l'écran. En fait, vous n'obtiendrez que des cercles concentriques de couleurs différentes. Mais au final, lorsque l'image sera en relief, les plans les plus clairs sembleront devant les plans les plus foncés, d'où l'effet de relief.

3 - Recommencez l'opération pour avoir plusieurs boules de toutes les formes possibles, un peu partout à l'écran.

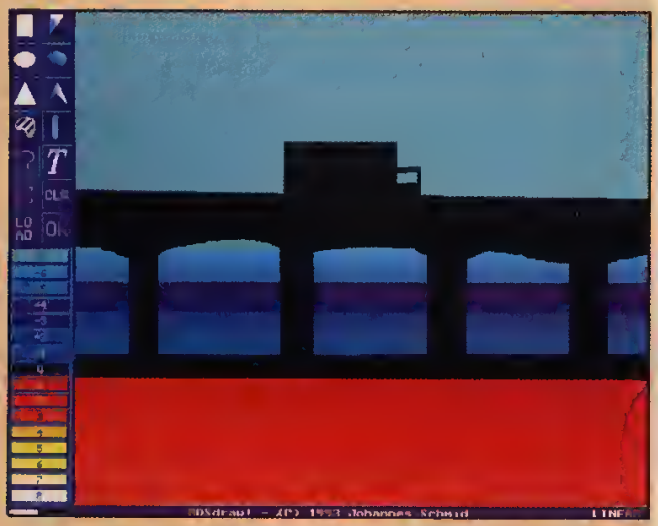


4 - Cliquez alors sur OK. Le programme vous propose de sauvegarder l'image ainsi. Choisissez OK si vous le désirez, sans quoi continuez.



5 - Une fois le Sirds affiché, le programme vous propose de le sauvegarder. Vous pouvez maintenant voir votre image en vrai relief !

*Stéphane Lavoisard*



*Bon, d'accord. Je ne suis peut-être pas très doué pour le dessin. N'empêche que cette scène possède un effet de profondeur étonnant !*


**Pentium**
**60 Mhz**
**4 Mo RAM**
**Disque 270 Mo**
**Vidéo PCI 1 Mo**
**Ecran 14" Couleur**
**Lecteur 3"1/2**
**Souris**
**Clavier**

**Satellite PC existe en plusieurs versions :**

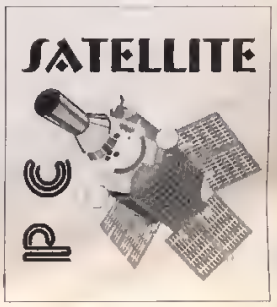
| | | |
|---|---|---|
| **433S :** | **486sx 33 Mhz, 4 Mo RAM, Disque dur de 170 Mo Carte Vidéo VLB 1 Mo, Ecran Couleur 14"** | *5.990 F T.T.C.* |
| **440D :** | **486dx 40 Mhz, 4 Mo RAM, Disque dur de 270 Mo Carte Vidéo VLB 1 Mo, Ecran Couleur 14"** | *6.690 F T.T.C.* |
| **466D :** | **486dx2 66 Mhz, 4 Mo RAM, Disque dur de 270 Mo Carte Vidéo VLB 1 Mo, Ecran Couleur 14"** | *6.990 F T.T.C.* |

**Options système**

| | |
|---|---|
| 4 Mo RAM sup. | 990 F T.T.C. |
| Disque dur 540 Mo | 590 F T.T.C. |
| Windows 3.11 | 590 F T.T.C. |
| CD-ROM | 880 F T.T.C. |
| Sound Blaster 2 | 860 F T.T.C. |
| Laser 4 ppm 1 Mo | 3.900 F T.T.C. |
| Ecran 17" | 2.990 F T.T.C. |

Frais de port en sus

SATELLITE PC
38 rue Turbil
69003 LYON
Tél : 72.13.40.07
Fax : 72.13.40.09



# La création et la retouche de fichiers .WAV sous Windows

**Pour rendre vos jeux Klik & Play plus attrayants ou encore pour sonoriser Windows, vous pouvez digitaliser vous-même des sons. Comment ? Suivez le guide...**

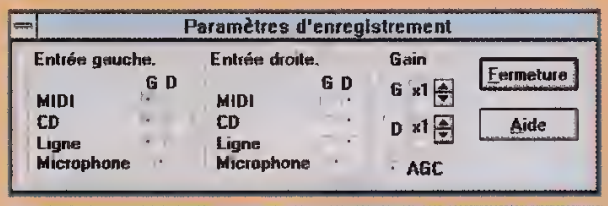
Les logiciels Windows livrés avec les cartes audio permettent de créer des fichiers .WAV. Les sources sonores peuvent être issues du microphone, du lecteur de CD-ROM ou de l'entrée ligne de la carte audio. Ce qui veut dire qu'il est possible d'enregistrer et de retoucher tout type de fichier audio : votre propre voix, les guignols, le générique d'une émission de TV ou encore la bande sonore de votre dernier jeu

Nous allons développer ici, pas à pas, les différentes étapes de l'enregistrement et de la retouche d'un fichier sous Windows. Nous allons prendre ici à titre d'exemple les nouveaux logiciels Creative livrés avec toutes les cartes audio Sound Blaster.

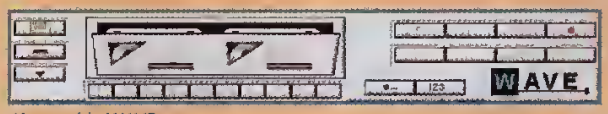
L'ensemble WAVE livré avec les cartes audio Sound Blaster est un outil convivial qui permet simplement d'enregistrer des fichiers WAV. Cet utilitaire ne permet pas, après enregistrement, de modifier le fichier mais le programme Wave Studio également de Creative Labs remplit très bien cette tâche.

## Paramètres

Pour sélectionner rapidement les sources audio supportées par votre carte son pour un enregistrement, servez-vous des cases à cocher rouge dans la table de mixage.



*Cliquez sous le micro pour allumer le point rouge et régler le volume*



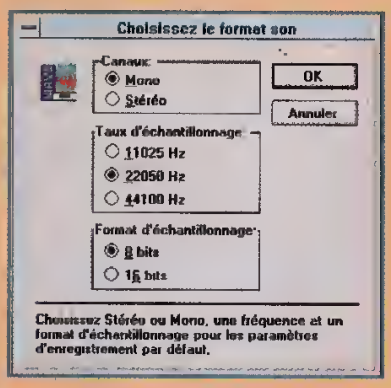

*L'ensemble WAVE*

Double-cliquez sur l'icone Creative Mixer. Avec la boîte de dialogue «Paramètres d'enregistrement», vous pouvez non seulement sélectionner les différentes sources audio pour l'enregistrement, mais aussi définir les canaux à partir desquels les sources audio seront enregistrées. Pour modifier les paramètres d'enregistrement, sélectionnez Paramètres d'enregistrement dans le menu système, la boîte de dialogue Paramètres d'enregistrement apparaît Sélectionnez la source audio à enregistrer dans les zones Entrée gauche et Entrée droite La case à cocher AGC (Automatic Gain Control) permet d'ajuster automatiquement le niveau d'entrée du microphone Pour pouvoir obtenir un enregistrement stéréo, il faut que le signal gauche (L) de la source audio soit acheminé vers le canal Entrée gauche, et que le signal droit (R) soit acheminé vers le canal Entrée droite

## Enregistrement

Passons maintenant aux choses sérieuses, nous allons enregistrer un fichier dont la source sonore provient du microphone Double-cliquez sur l'icone Ensemble WAVE. L'option format son permet de sélectionner les canaux (mono ou stéréo), le taux d'échantillonnage et le format d'échantillonnage Pour cela, cliquez en bas à droite sur le point rouge suivi des trois petits points. Avant d'enregistrer un fichier audio, assurez-vous que son format est correctement défini. Le format du fichier audio inclut des paramètres tels que le choix d'un canal, la taille et le taux d'échantillonnage du fichier L'espace disque occupé par le fichier est proportionnel à la qualité du son du fichier audio. Un son de bonne qualité nécessite un espace disque supérieur, car la taille et le taux d'échantillonnage sont plus élevés. Sélectionnez Mono pour utiliser un seul canal, et Stéréo pour utiliser les deux canaux. Sélectionnez 11025 Hz pour une qualité voix, 22050 Hz pour une qualité cassette et 44100 Hz pour une qualité CD

Sélectionnez le bouton format 8 bits pour un son de qualité




cassette et 16 bits pour un son de qualité CD. Dans notre exemple, le format idéal sera mono, 22 050 Hz et 8 bits. Pour lancer l'enregistrement il suffit maintenant d'appuyer sur la touche enregistrement une boîte de dialogue d'enregistrement du son apparaît, il ne reste plus qu'à donner un nom au fichier puis d'appuyer sur la touche Démarrer. Racontez maintenant ce que vous voulez !!! en fin d'enregistrement appuyez sur le bouton Stop.

## Modification

Pour modifier ce fichier, il suffit d'utiliser un éditeur de fichiers audio comme le logiciel de Creative «WaveStudio» L'option Éditeur de son du menu systéme de Ensemble Wave charge automatiquement le logiciel ainsi que le fichier que vous venez d'enregistrer WaveStudio est doté d'une interface conviviale et simple d'utilisation La fenêtre d'édition est la zone dans laquelle le contenu des fichiers audio est affiché Plusieurs fenêtres d'édition peuvent être ouvertes simultanément. Elles peuvent être affichées en cascades, en mosaïque verticale et horizontale ou sous la forme d'icones. Les opérations d'édition telles que la copie de données d'un fichier à un autre sont ainsi facilitées.
La fenêtre de prévisualisation affiche la totalité des données audio dans la fenêtre d'édition active Lorsqu'il est placé dans la fenêtre de prévisualisation, le pointeur de la souris se transforme en loupe. Une portion du fichier peut être sélectionnée dans la fenêtre de prévisualisation à des fins d'édition. À l'intérieur de la fenêtre de prévisualisation, un indicateur montre la progression de la lecture du fichier audio. Si la totalité du fichier est sélectionnée, l'indicateur de progression se déplace du début à la fin du fichier Si seule une portion du fichier est sélectionnée, il se déplace du début à la fin de la sélection. Pour écouter le fichier que nous venons d'enregistrer, appuyez sur la touche lecture. Passons maintenant en revue les différents effets disponibles. WaveStudio permet de perfectionner des fichiers audio en leur ajoutant des effets spéciaux à partir du menu Effets

• La commande Inverser, comme son nom l'indique, inverse l'ordre des données dans le fichier audio, ce qui provoque une lecture en sens inverse Vous pouvez affecter cette commande à une partie d'un fichier. Si aucune sélection n'est effectuée, la totalité du fichier est inversée
La commande Echo, est sans nul doute la plus intéressante de cette liste d'effets, elle modifie les données du fichier audio de façon à produire un effet d'écho. Une reproduction d'un son métallique peut être obtenue en appliquant plusieurs fois l'effet Ajouter plusieurs fois de l'écho au même fichier jusqu'à l'obtention du résultat souhaité.

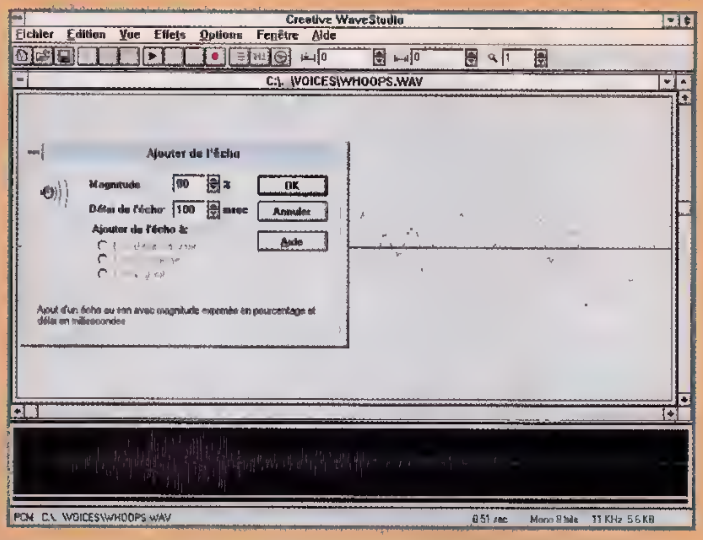
• La commande modifie le fichier audio le long de son axe horizontal Vous pouvez inverser une partie du fichier ou sa totalité si aucune sélection n'est effectuée Pour obtenir un effet insolite, n'inversez qu'un seul canal du fichier audio.

• La commande répéter permet de répéter la partie sélectionnée d'un fichier audio. Utilisez-la pour donner un effet saccadé ou de bégaiement aux fichiers de voix Cette commande permet d'insérer un silence dans une partie sélectionnée d'un fichier audio (aucun son ne sort lors de la lecture)

• Les effets de fondu permettent d'augmenter progressivement le volume (effet de fondu en ouverture) ou de réduire le volume (fondu en fermeture) Dans le cas d'un fondu en ouverture, le fichier subit une atténuation linéaire partant de la magnitude de départ (volume) et allant à une magnitude de 100 % Dans le cas d'un fondu en fermeture, le fichier subit une atténuation linéaire partant d'une magnitude de 100 % et allant à la magnitude de départ

• La commande suivante permet de permuter la totalité ou une partie des données audio entre les canaux gauche et droite. Cet effet comme les effets suivants ne s'appliquent qu'aux fichiers stéréo et donc inutile dans notre exemple cependant l'option «convertir le format» permet de convertir un fichier audio mono en fichier audio stéréo Cette option permet également de modifier la fréquence et de modifier le mode 8 bits et 16 bits Vous pouvez modifier la fréquence d'un fichier audio en sélectionnant l'une de ces trois fréquences fixes 11 kHz, 22 kHz ou 44 kHz La sélection d'une fréquence plus élevée provoque une lecture plus rapide alors que la sélection d'une fréquence inférieure provoque une lecture plus lente. Cet effet s'applique à la totalité d'un fichier.

*Le Wave Studio*




• La commande Panoramique gauche/droite effectue un panoramique des données du canal gauche vers le canal droit La commande Panoramique droite/gauche effectue un panoramique des données du canal droit vers le canal gauche. Cette fonction sera utilisée pour simuler le mouvement d'une source sonore d'un bout à l'autre d'une phase sonore.

Voilà après ce tour d'horizon, à vous de jouer... Et si en plus votre carte Sound Blaster possède le circuit Advanced Signal Processor, n'hésitez pas à user et abuser des effets Qsound qui vous permettent d'obtenir des effets Surround

# LE PLUS FABULEUX DES INSTRUMENTS DE MUSIQUE : LE PC !

*Vous aimez la musique. Vous voulez en faire. Vous ne voulez pas de prof. Vous ne voulez même pas apprendre... Vous faites de la musique. Vous en avez assez de changer d'instrument au fur et à mesure des modes. Regardez un peu sur votre bureau: votre instrument de musique, il est là. C'est votre PC !*

Oh, évidemment, si vous venez d'acheter un truc multimédia, vous le savez déjà. Sinon, il vous faudra peut-être lui ajouter un gadget ou deux. Si vous êtes déjà un ludomaniaque SB-accro de luxe, vous avez probablement un de ces gadgets de base Mais il n'est pas toujours trop tard pour bien faire.
La plupart des gens pensent que pour s'acheter un instrument de musique, il faut aller dans une boutique spécialisée. Laissez ça aux dépensiers... Quand ils auront un machin à deux briques qui fait pouët, ils ne pourront pas s'en servir pour faire leur compta personnelle, et la seule lettre qu'ils pourront y taper sera celle à Elise· vous savez, ta-ta-ti-ta-ti-ta-ta..
Au lieu de ça, vous vous achetez une carte Sound Blaster AWE, une Korg, une Roland ou ce qui vous alléche, vous en aurez pour 2500 francs. Si vous y tenez vraiment, vous

vous achetez un petit clavier MIDI bas de gamme (le Do, si c'est la tonalité choisie ..), encore 2500 francs. Et vous avez un des meilleurs instruments de musique du monde· synthé, échantillonneur (sampler, pour les Toubophobes), table de mixage, enregistreur digital.
Et votre nouveau piano joue aussi du tableur, du SGBD, du correcteur grammatical, de l'art graphique, du Doom, et du Screen Saver pour vous consoler quand votre musique est décidément trop moche ..

## Et nous le prouvons!

Écoutez donc l'histoire exemplaire de la Sound Blaster AWE. Il était une fois une prestigieuse société de la Silicon Valley, juste à côté de chez Borland, qui fabriquait les meilleurs samplers/synthés du monde et qui se moquait bien des ridicules tentatives d'Adlib et de Creative Lab pour faire des bruitages grotesques sur des chips FM Yamaha C'était E-mu. Mais les prix des claviers

E-mu devenaient de plus en plus bas, et les chiffres de vente de Creative montaient de plus en plus. Un jour, Creative a voulu s'offrir le meilleur chip musical du monde, et ils ont racheté E-mu! Résultat, le chip E-mu dans un Proteus (une boîte sans clavier, d'ailleurs) coûte quatre fois plus cher que dans une carte AWE!
Korg, Roland, Yamaha et les autres ne se sont pas fait racheter (pour l'instant...) par Orchid ou Mediavision, mais ils ont tout de même senti le sens du vent et les concurrents de l'AWE fleurissent avec plus ou moins d'intelligence ou de bonheur.
Voilà pour le générateur de sons.

Pour l'enregistrement digital, vous avez déjà le disque dur On verra tout de même qu'avant de transformer votre PC en studio d'enregistrement professionnel, vous devez vous procurer quelques gigas, mais

le potentiel de l'outil existe. Mais vous ne savez pas encore le plus marrant. Votre copain qui vient de s'acheter un vrai synthé a bien envie d'enregistrer sa zizique et a besoin d'un séquenceur. Alors il va faire quoi? il va vous racheter votre vieux 386, ce qui vous permettra de passer à un Pentium, et comme vous êtes bon, vous lui refilerez le séquenceur Cakewalk que Creative vous a livré avec votre AWE (c'est de l'humour, pas un conseil, même pas une suggestion...).

## Funne! C'est du PC!

Toute l'idée de PC Fun en ce qui concerne la musique, c'est de vous montrer que non seulement vous possédez les meilleurs instruments du moooonde, mais qu'en plus vous pouvez vous fendre la pêche en découvrant l'univers musical qui vous tente depuis si longtemps.

Pour écrire un mot d'amour à votre percepteur, vous pouvez prendre un stylo bille ou un traitement de texte. Le stylo bille s'efface mal, le traitement de texte corrige (presque tout seul). Pour jouer une polonaise de Chopin, vous pouvez travailler vos gammes pendant cinq ans, ou utiliser un «séquenceur» qui se chargera de la traite des blanches (des noires aussi si ça vous accroche). Et si dans cinq ans vous savez la jouer, la polonaise, entre-temps vous ne vous serez pas trop fait braire...
Pour dessiner un clown avec l'œil gauche en forme de calandre de Rolls (NDLR : ça y est, ça commence, c'est n'importe quoi...), vous pouvez travailler le dessin ou récupérer deux clip-arts sur votre dernier CD-Rom. Pour composer votre première œuvre BlueGrass, vous fauchez un accompagnement dans une bibliothèque MIDI ou sur l'arrangeur du clavier du copain de tout à l'heure, (qui, de toute façon passe son temps à vous demander de réparer son CONFIG.SYS...). Et vous coupez/collez .

## MIDI: ah, la bonne heure!

Les chinois disent, avec leur accent inimitable : «la musique, c'est l'espace entre les sons». Et ce n'est pas plus stupide que «je rentrais tranquillement chez moi comme d'habitude quand un imbécile m'a marché sur les mains...».

À croire les gens du pays où les Clio n'ont pas d'airbags, pour faire de la musique, il faut du son, il en faut plusieurs, et pas en même temps.
Alors avec votre ordinateur, il va falloir choisir : on enregistre les sons, les espaces, ou la musique?
Les sons, c'est ce qui est stocké dans la ROM de votre carte sonore, dans les paramètres du synthé FM de la même carte, mais on en trouve aussi sur des CD-Rom, et avec un peu


EXPLOITEZ LE MARCHÉ DE L'AVENIR

AVEC LA GAMME DES PROGICIELS ÉSOTÉRIQUES DE «SOFT VALLEY»

ASTROLOGIE
NUMÉROLOGIE
GRAPHOLOGIE

LE MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX DU MARCHÉ

Documentation professionnelle GRATUITE sur demande

DÉCOUVREZ
TOUTES LES SCIENCES ÉSOTÉRIQUES
Chez vous avec la gamme «SOFT VALLEY»

ASTROSOFT 108

Logiciel de calcul astrologique de qualité professionnelle
480 F TTC

COMPIL'EZO N°1

Thème Astral
Prévisions Annuelles
Tarologice
350 F TTC

COMPIL'EZO N°2

Numérologie
Graphologie
Biorythmes
350 F TTC

| BON DE COMMANDE : | Nombre d'exemplaires | Total |
|---|---|---|
| • ASTROSOFT 108 | x 480,00 | |
| • COMPIL'EZO N°1 | x 350,00 | |
| • COMPIL'EZO N°2 | x 350,00 | |
| Joindre votre règlement à la commande | + 25 F de frais de port | |

Signature .

F

PC FUN / 1

«SOFT VALLEY» 19, Rue Edouard-Vaillant - BP 4233
37042 TOURS CEDEX - TÉL/FAX 54 40 49 36

d'astuce, vous pouvez en faucher sur les CD de votre frangine ou sur les WAV de votre dernier stock de shareware, encore que la qualité de la dernière source ne soit pas toujours très top.
Les espaces, c'est ce que vous enregistrez sur un séquenceur Ce genre de logiciel n'enregistre pas les sons, il n'enregistre que ce que vous faites subir à votre clavier: un Do, une seconde après, un Ré, une demi seconde aprés un coup de cymbale, etc.
La musique, c'est ce qui se trouve habituellement sur les CD de votre boutique de rock, ou dans les fichiers WAV d'accompagnement de votre Galaxian préféré.
Ces trois composants ne sont pas tout à fait équivalents, voyez-vous ?

## Le bruit

Les échantillons, ce sont le plus souvent des sons enregistrés, qui peuvent être de «qualité CD», surtout si vous les enregistrés à partir de CD Ce sont des bruits vrais, mais qui bouffent des octets. Les sons de synthèse, ce sont des bruits construits de bric et de broc avec des paramètres pas toujours faciles à interpréter
C'est super pour faire des bruits inconnus ou inutilisables, ça reste plus qu'approximatif pour imiter un piano ou une guitare. Vous trouverez des éditeurs pour les deux types de générateurs.
Sur des cartes sons haut de gamme (bof!) vous disposez généralement d'un échantillonneur et d'un synthé. Ce qui vous laisse pas mal de choix quant aux briques, dont

votre musique va être constituée Les échantillons peuvent se transférer d'un ordinateur à un autre et généralement être rejoués dans n'importe quel échantillonneur Les sons de synthèse, eux, ne peuvent être rejoués que sur un chip donné. Une carte Korg ne pourra pas récupérer le paramétrage d'un synthé Roland
En revanche, comme les paramètres d'un son de synthèse ne représentent que quelques octets en face des 100k par seconde d'un échantillon stéréo, ce mode de génération est celui qui a fait les beaux jours des jeux aux débuts des AdLib et SoundBlaster de base.

## Le silence

L'espace entre les sons s'enregistre donc sur un séquenceur, et se rejoue, sur le même logiciel La base des séquenceurs actuels, c'est la norme MIDI. Musical Instrument Digital Interface Quand vous jouez - et enregistrez - une note, le séquenceur MIDI va enregistrer moins d'une dizaine d'octets. Un code pour dire qu'on joue la note, le numéro de la note, la vitesse avec laquelle vous avez tapé sur la touche, la durée de maintient de la touche, le code qui dit que vous retirez vos doigts, re-la-note (parce qu'on peut en jouer plusieurs à la fois et qu'il est utile de savoir laquelle vous relâchez) et éventuellement la vitesse de relâchement.
Si vous lancez votre séquenceur sur un générateur de son qui joue du piano, il vous jouera la note au piano. S'il est programmé sur un cacatoès, il vous dira «bonjour Jacquot». Le séquenceur n'enregistre pas les sons, seulement les espaces. Mais il peut enregistrer le code du son dont vous voulez jouer.
Si le son 12 est un piano sur votre carte son et un cacatoès sur le synthé du copain, devinez ce qui se passera? C'était notre séquence: «avec PC Fun le lecteur participe ! »
Comme un traitement de texte, un séquenceur dispose de tout un tas de fonctions d'édition. Par exemple, une fonction de «recherche/remplace» musclée qui s'appelle une transposition . trouve un Do, remplace par un Ré, en même temps si tu trouve un Ré tu mets un Mi, et ainsi de suite (ça se complique trop pour une première leçon...)
Un séquenceur peut jouer plus ou moins vite : bien pratique si

vous n'êtes pas un virtuose Vous enregistrez calmement et vous rejouez comme une fusée Les fausses notes se corrigent d'un clic de souris . d'autant plus facilement que vous savez pourquoi la note est fausse, d'ailleurs
Un séquenceur enregistre bien d'autres détails comme le volume général, le panoramique, etc. En pratique, avec quelques dizaines de K, vous pouvez enregistrer un titre de Taupe 50 ! Et on trouve plein de disquettes avec des morceaux tout prêts, mais on y reviendra ultérieurement

## La catastrophe...

... si vous êtes assez aventureux pour enregistrer le savoureux mélange de bruit et d'espace dont on parle, vous pouvez presser un CD. Rappelez-vous à temps que sur un CD de musique, vous avez 600 mégas! C'est la solution pour les riches, mais ça peut se fair sur un PC. Il faudra en reparle à tête reposée, car elle nécess te quelques précautions, quan au type de disque dur et au niveau du compte chèques..
Pour rassembler nos notions de base, votre séquenceur fait jouer des sons de votre carte, et le résultat sort par la jack audio. Ce résultat peut s'enregistrer sur votre disque dur (dans un fichier WAV, par exemple) si votre carte sait échantillonner
Nous avouerons sans difficulté que ce premier contact fut un peut raide, mais la morale, au moins est claire : les chinois ont raison !

*Jean PON*

# Des configurations MULTI-MÉDIA à vos mesures

## LE PREMIER

386 DX-40 avec 4mo 9 bit
Carte vidéo trident 512k
Disque Dur 250 mo IDE
Lecteur 3.5" - Clavier
Souris - Joystick
Carte son et CD-Rom 2x
Ecran 14" Pitch 0.28 e
Hauts parleurs 4w
Dos 6.22
DOOM (jeux)
Dinosaur safari

**7090 F TTC**

## L'EXPERT

486 DX2-66 avec 4mo 9 bit
Carte vidéo S3-805 1mo ext
Disque dur 420 mo IDE
Lecteur 3.5" - Clavier
Souris - Joystick
Carte son et CD-Rom 2x
Ecran 14" Smile Pitch 0.28 ne
Hauts parleurs 2*80w
DOS 6.22
DOOM - Stellar 7
PC-KARAOKE

**9990 F TTC**

**Matériel garanti 3 ans pièces et main d'oeuvres**

## LE RÊVE

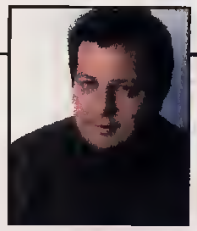
Pentium 90Mhz 8mo disque dur 540 mo Fast-ide - Carte graphique PCI/ALI 1mo ext à 2 mo carte son MAXI-SOUND CD-16 Extension carte KORG Wave - CD-Rom 3x Mitsumi, hauts Parleurs 2*80w Ecran 17" Smile Pitch 0.26, Dos 6.22, DOOM, Stellar 7, PC-KARAOKE

**19990 F TTC**

Ces conditions sont valables pour l'ensemble du territoire françois dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreur typographique
DOM-TOM nous consulter - document non contractuel - Prix modifiables sans préavis.

ABAR Informatique - SARL au capital de 50 000 FRS - N° Siret 397.792.532
Espace Chancel - rue du lieutenant Chancel - 83160 La Valette du Var Tél : (16) 94 20 89 91 Fax : (16) 94 20 89 92

## Edito

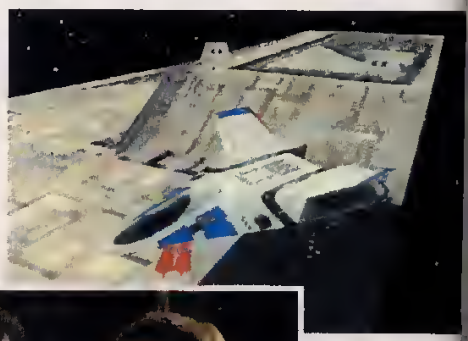


Bonjour ! Pour ce premier PC FUN nous avons été gâtés par l'actualité. Under a Killing Moon, LBA, Ecstatica, Magic Carpet. Sans oublier la démo de WC3 sur le CD... La qualité des jeux augmente très rapidement et l'influence du cinéma se fait de plus en plus sentir. Jeux et films fusionnent vers une nouvelle culture et nous suivront cette évolution avec passion. Mais la jouabilité de ces nouveaux produits suit-elle ? Les graphismes et l'animation doivent être au service du jeu et non le contraire. Au moment de noter nous ne l'oublierons pas et nous nous demanderons toujours si nous aurions acheté le produit testé. Certains nous trouveront trop sévères, mais qui aime bien chatie bien. Et qu'on ne se méprenne pas, un jeu qui atteint 15/20 est déjà un excellent produit ! N'hésitez pas à nous écrire. C'est avec une vive impatience que toute l'équipe attend vos remarques et vos commentaires pour que nous progressions ensemble vers toujours plus de FUN !

Laurent GUERDER

Origin PC CD-ROM sortie décembre 94

# WING COMMANDER 3

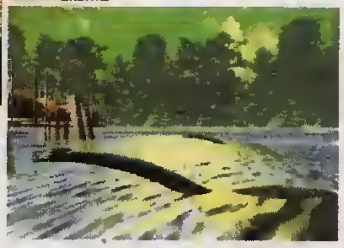


Avec l'univers de Wing Commander, Chris Roberts a réussi à créer une des premières Sagas SF sur Micro . Rappelons à ceux qui n'auraient pas joué à l'un des premiers épisodes (Robinsons, ermites, etc.) que les Kilrathis sont engagés dans une guerre sans pitié contre l'humanité et que ça risque de durer un peu, saga oblige. Les Kilrathis sont des espèces de gros chats-lions ou comme dirait Mark Hamill des Garfields gonflés aux stéroïdes Quand le troisième épisode commence, les choses vont encore plus mal que d'habitude : un vaisseau amiral est détruit et la terre est sur le point d'être évacuée. La routine quoi ! Encore une fois vous allez sauver l'humanité sauf que là, justement, Mark Hamill, c'est vous. Pour ce troisième volet, Chris Roberts a fait appel à de vrais acteurs et pas des moindres, pour donner une dimension cinématographique à son œuvre Regardez la démo, il a bien réussi le bougre. Les masques de Kilrathi sont superbes et les acteurs convaincants. Bon, Ginger Lynn ex-star du X, n'est peut être pas une interprète shakespearienne mais pour servir de faire valoir au héros, ses arguments son suffisamment convaincants. En fait, il y aurait (conditionnel) deux heures de film mais vous n'en verrez qu'une partie, car en fonction de la réussite de vos missions et des options que vous prendrez dans les dialogues, le déroulement sera totalement différent Vous pourrez donc sans problème rejouer plusieurs fois. Et la partie simulation ? Là aussi, les progrès sont notoires : les graphismes sont en SVGA mais je vous laisse découvrir tout ça dans la démo. Sachez seulement qu'il est possible de voler à l'intérieur des vaisseaux amiraux, et que si vous n'avez pas un Pentium, le programme permute automatiquement du SVGA en VGA si ça devient trop saccadé

*Stéphane KAUFFMAN*

Cryo/Virgin - CD Rom PC - Version françoise - Janvier 95

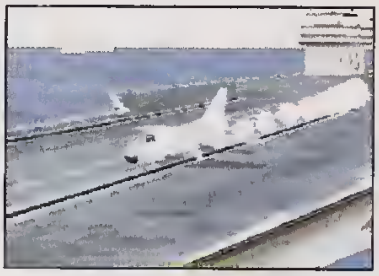
# LOST EDEN



Pour ce nouveau jeu d'aventure de Cryo les scénaristes ont imaginé une dimension originale, dans laquelle les dinosaures ont continué à évoluer. Dans Lost Eden, deux races intelligentes se côtoient : les humains et les dinosaures. Mais, le pays reste sous la constante menace de l'Empire Rex (au pied !). L'aventure est un long périple pendant lequel il faudra trouver des alliés, redécouvrir des techniques oubliées, construire des forteresses ainsi que des objets magiques et libérer le monde du joug des Tyranos. Un énorme travail a été réalisé sur les graphismes, le scénario et les musiques pour que le joueur profite au maximum de l'atmosphère merveilleuse des jeux Cryo. L'interface a été simplifiée au maximum. Un symbole en forme de cube se transformant en bouche, en œil, etc. suivant l'action correspondante. On en a déjà bouffé du dinosaure, mais à la sauce Cryo on en redemande !

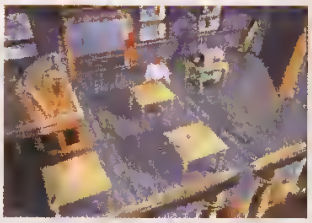
PC CD-ROM Electronic Arts Sortie Décembre 94

# US NAVY FIGHTERS



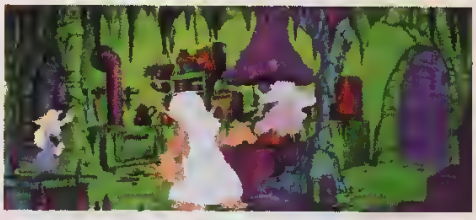
Heureusement pour la survie des scénaristes de jeux vidéo, un nouveau putsch vient de se produire à Moscou. De retour, les vilains Russes s'apprêtent à envahir l'Ukraine. Heureusement votre porte-avions, l'Eisenhower, se porte au secours des Ukrainiens avec ses appareils embarqués que vous pourrez tous piloter. Parmi eux le dernier F-14 , le F-22 et le SU-33 que vos alliés mettent à votre disposition. À vous la fameuse figure du cobra ! Les graphismes sont somptueux, et pour cause puisqu'on peut afficher jusqu'à 1024 par 768. C'est alors un poil saccadé même sur un pentium, mais c'est superbe ! Déjà en "simple" VGA sur un 486, les bateaux sont très réalistes et le survol du porte-avions est impressionnant. Côté jouabilité pas de problème, on retrouve l'excitation de Chuck Yeager'Air Combat. C'est tout dire... Une merveille en perspective !

# PREVIEWS



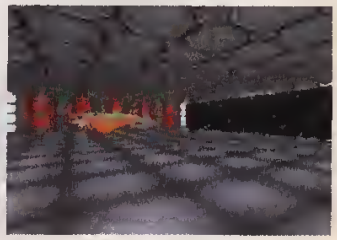
**Alone in the Dark 3 :**
La suite du retour. Plus beau, plus fluide et plus facile que ses prédécesseurs. Monsieur Plus travaille chez Infogrames !

**Hell :**
Ou comment relancer la polémique sur la violence dans les jeux. Un thriller "Cyberpunk " qui bénéficie de graphismes d'enfer. Désolé.



**King Quest 7 :**
Déjà ! De nouveaux graphismes style dessin animé et un scénario de Roberta elle-même. Sierra frappe très fort !

**Dark Forces :**
Vous rêviez d'un Doom qui se passerait dans l'univers de la Guerre des Etoiles ? Lucasarts l'a fait !



**Dungeon Master 2 :**

Interplay à écouté les joueurs. Les monstres sont plus intelligents et il y a des cartes automatiques. Et le tout en VGA 256 couleurs !

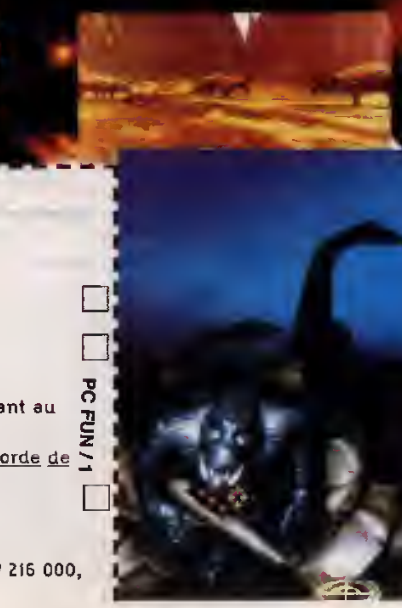
# Faites Preuve d'un peu de Maturité!

## Ce ne sont pas des jeux d'enfants!

Sept jeux CD tout nouveaux de Virgin,

leurs graphismes sont étonnants

et ils sont vraiment prenants.



Nom/prénom: _____

Adresse. _____

Je possède un CD ROM ☐

Je désire recevoir gratuitement le Catalogue Virgin ☐

Je désire recevoir un CD ROM de démonstration (contenant au minimum 4 titres), contre le chèque de 25FF libellé à l'orde de V.I.E, ci-joint ☐

PC FUN / 1

Renvoyer à: Virgin Interactive Entertainment/NCC, BP 216 000, 13796 AIX EN PROVENCE Cedex 03

Conformement à la loi informatique et liberté du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Si vous souhaitez ne pas apparaître dans notre fichier, il suffit de le demander par écrit.

## Creature Shock

Nous sommes en 2023. La Terre est sur le point de s'auto-détruire. Le vaisseau spatial SS Amazon a été lancé pour chercher une nouvelle planète habitable pour les hommes. Mais quelque chose de très grand, très alien et très méchant l'a empêché de dépasser Saturne. Vous faites partie d'une mission dont le but est de découvrir ce qui s'est passé et de sauver la Terre. Un maximum d'action et d'interaction.

## Nascar Racing

Des voitures de 680 chevaux s'affrontent dans une course à plus de 200 à l'heure. Le réalisme total vient des graphismes basés sur des reportages télévisés. Choisissez une voiture pré-testée pour la course ou construisez-la vous-même - vous pourrez même en choisir la couleur et les sponsors.

## The Legend of Kyrandia Book 3:

### Malcolm's Revenge

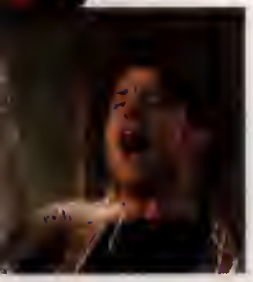
Voici le troisième volet de cette série acclamée par la critique. Malcolm, le bouffon machiavélique accusé d'avoir tué le Roi et la Reine, s'est échappé de prison. Aidez Malcolm à trouver et à utiliser déguisements, jouets étranges et magie pour dévaster Kyrandia.

## Doom 2: Hell On Earth

Ses graphismes sont encore meilleurs que ceux du premier Doom qui a eu tant de succès, et cette suite est dotée de 30 niveaux inédits de destruction totale. Vous devez essayer de survivre alors que vous êtes attaqué de toutes parts. Attention! Derrière portes et fenêtres, et même sur les toits, des démons sont là, prêts à vous anéantir.

## Iron Assault

Prenez les commandes d'un immense robot de combat pesant 100 tonnes et luttez contre le mal. Vous devrez monter en grade dans la hiérarchie militaire et diriger une armée de révolutionnaries qui se battent contre une compagnie voulant dominer le monde. Vous ne vous lasserez pas de ce jeu passionnant qui combine stratégie, organisation et combat.



## 11th Hour

La suite de 7th Guest ne vous décevra pas. Plus de 40 énigmes et de 13 quêtes interactives vous attendent alors que vous essayez de secourir votre bien-aimée, enfermée dans le sinistre château de Henry Stauf et de vous en échappér vivant. Comprend plus d'une heure de vidéo réalisée avec des acteurs professionnels et une musique symphonique originale.

## Lost Eden

Un jeu complexe, combinant aventure et stratégie. Essayez d'arrêter ces deux forces qui s'opposent: les dinosaures carnivores, menés par T.Rex et les herbivores, menés par un humain dominateur qui ne demande qu'à se battre. Vous êtes le Prince Adam, courageux et intrépide, votre tâche est d'acquérir les connaissances qui vous permettront de construire d'immenses citadelles pour que les deux ennemis vivent séparés.

**Compatible avec les PC IBM**

Virgin Interactive Entertainment SARL
233 Rue de la Croix Nivert 75015 Paris
Tel (1) 5368 1010 Fax (1) 5368 1030

# VIDE POCHE

**Voici l'avis de la rédaction sur des jeux qui, selon nous, ne méritaient pas un test complet ou sont arrivés trop tard.**

## BLACK HAWK
## INTERPLAY

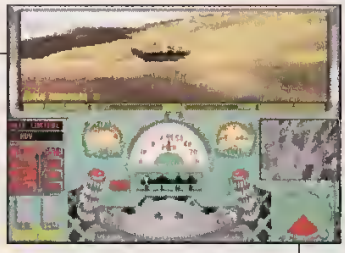
Voici un jeu complètement pompé sur Flashback, mais dans un univers différent. Rien de neuf donc, si ce n'est la jouabilité qui est excellente. Hélas ! Les touches du clavier pour manier votre personnage sont très mal choisies. Un jeu de plate-forme sans surprise, mais agréable. **Note : 11/20**

## CYBERWAR - S.C.I.

Ils nous avaient épouvantés avec un Lawnmower Man en 16 couleurs il y a un an. Cette fois-ci, les couleurs sont plus nombreuses, mais les jeux toujours aussi ridicules. Par contre, les scènes cinématiques en 3D, quoique pixélisées, sont nombreuses et très bien faites.
**Note en tant que jeu : 01/20**
**Note en tant que démo : 17/20**

## IRON CROSS
## NEW-WORLD COMPUTING

Du débarquement à la bataille des Ardennes avec le système de points des wargames «pros». Chaque pièce a une valeur et on fait son marché en fonction du budget attribué à la bataille choisie. Uniquement tactique mais très complet pour le matériel. Son éditeur de batailles lui confère une durée de vie illimitée. **Note : 13/20**

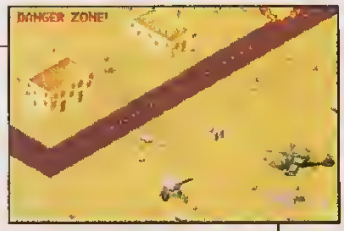


## ARMORED FIST
## NOVALOGIC

Le tant attendu simulateur de blindés contemporains utilisant la technologie Voxel, si bien employé dans Comanche, nous a déçu. Au sol, on ne retrouve pas les superbes graphismes qui ont fait le succès de Comanche. C'est néanmoins un bon jeu de stratégie pour ceux les conflits modernes intéressent.
**Note : 12/20**

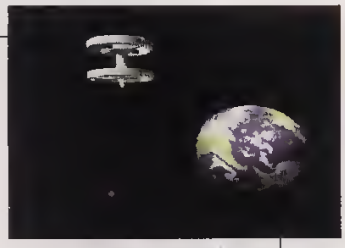
## MASTER OF MAGIC
## MICROPROSE

Les auteurs de Master Of Orion récidivent avec ce jeu qui emprunte l'interface de Civilization et y ajoute des éléments de jeu de rôle. C'est très complet, amusant... même si on pourrait espérer plus d'originalité qu'un système de jeu vieux de deux ans. **Note : 13/20**




## DESERT STRIKE - GREMLIN

Ancien hit de la Megadrive et de l'Amiga, Desert Strike est un jeu de tir plutôt primaire... Bref, rien de bien passionnant, mais cela reste pourtant jouable et prenant. A noter la version CD, qui comporte juste un niveau supplémentaire et occupe 4,15 Mo, soit moins de 0,7% du CD... **Note : 11/20**



## SPACE SIMULATOR
## MICROSOFT

Nous n'avons pas pu effectuer le test en temps et en heure de cette version "spaciale" de Flight Simulator 5. En fait, le premier testeur n'a toujours pas terminé le manuel, le second ne donne plus de nouvelles depuis plusieurs semaines... Quant au troisième, il passe son temps à exploser au décollage. Nous espérons pouvoir vous le présenter dans le prochain numéro. **Note : à suivre...**

## CYCLEMANIA - ACCOLADE

Ayant analysé le succès de Rebel Assault, Accolade propose un jeu selon le même principe... Un décor filmé avec des sprites "posés" dessus. Et nous voici avec une course de moto entièrement en vidéo. C'est pas très beau, plutôt lent et ça ne donne aucune sensation. **Note : 05/20**

## WARCRAFT - INTERPLAY

Voici le nouveau jeu des auteurs de Siege. Toujours dans un monde médiéval fantastique, il vous permet de prendre en main un village d'orcs ou d'humains. Certes, il emprunte énormément au système de jeu de Dune 2, mais quitte à pomper... Il propose quand même de nombreuses innovations et l'option multijoueur est démente.
**Note seul : 14/20** **Note à deux : 17/20**

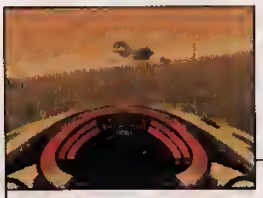
# Recommandés par PC FUN

## Les meilleurs jeux des mois précédents...

**SAM & MAX (CD-Rom version française parlée) - Lucas Arts**

Un vrai dessin animé, avec une caricature des films policiers américains, des animations désopilantes, une jouabilité sans faille et des voix en français hilarantes. Un régal !

**Note : 17/20**



**INFERNO - Ocean**

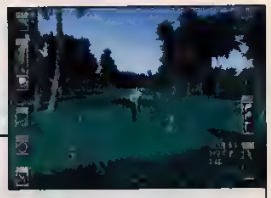
D.I.D nous offre un jeu dans la lignée des Wing Commander, avec une variété de missions incroyables, une jouabilité excellente et une réalisation de qualité, sans une configuration "blindée". Superbe !

**Note : 15/20**

**DREAMWEB - Empire**

Un jeu d'aventure à la réalisation inégale. Trop petite fenêtre, manque de couleurs, mais animations superbes et sons d'enfer. Violent et gore, un jeu d'aventure "adulte" passionnant.

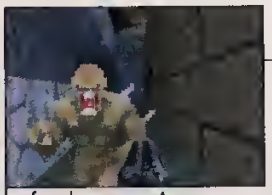
**Note : 15/20**



**PGA TOUR GOLF 486 - Electronic Arts**

Enfin une simulation de Golf qui pourrait détrôner Links Pro. Très beau, plus jouable et plus rapide, il ne lui manque que la richesse des options de Links.

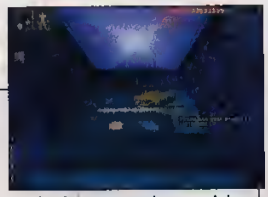
**Note :14/20**



**DOOM 2 - ID Software**

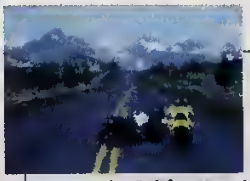
D'accord, c'est ultra violent, mais quel jeu ! De l'action non-stop dans un décor glauque avec du hard en fond sonore. Au menu : monstres roses, tronçonneuses, laser et mégablast. En réseau à quatre, Doom 2 devient dantesque !

**Note un joueur :15/20** **Note en réseau : 18/20**



**SYSTEM SHOCK - Origin**

Ce nouveau jeu des auteurs d'Ultima Underworld vous plonge dans un futur glauque, dans un monde cyberpunk. Encore plus complet que les deux Underworld, ce jeu peut se jouer comme un jeu d'arcade (à la Doom) ou comme un jeu d'aventure (à la Underworld). **Note : 17/20**



**ROAD RASH (via carte 3DO) Electronic Arts**

Une course folle sur les routes de Californie où tous les coups sont permis (y compris sous la ceinture). Les graphismes en texture mappé sont somptueux, la musique Hard Rock en Dolby Surround déménage un max et ça défile à une vitesse hallucinante : que demander de plus ?

**Note :17/20**


# 10 CD pour 420 francs

**TREASURE PACK VOLUME 1** — Nouveau !

Incroyable ! 10 CD-ROM (Mac & PC) dans une seule boîte ! Votre ordinateur va se régaler !

**CD Fun House Vol. 9 :** 1 000 jeux sur un seul CD-ROM
**Font Pro Vol. 1 :** plus de 125 polices True Type et PostScript prêtes à l'emploi
**Gallery of Dreams :** plus de 500 images (24-bit TIFF) surréalistes pour rêver à l'écran
**Clip Art Novice :** 200 clip arts de choix pour illustrer tous vos documents
**Photo Pro Vol. 3 et Photo Pro Vol. 6 :** des centaines de photos haute résolution à utiliser sans restriction
**Newsbytes :** toute la micro-informatique en 10 années de morceaux choisis par Newsbytes News Network
**Washington Times and Insight 1994 :** l'actualité du monde vue par le très sérieux Washington Times
**QuickToons Cartoons Classics :** Porky Pig et Daffy Duck en direct live
**SuperToons :** Super(multimédia)man revient

*~ Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement à : Diskimage 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris*

Je commande...
❑ **Le super TreasurePack n° 1 (10 CD-ROM Mac & PC)** au prix de 445 F (420 F + 25 F de frais d'expédition)
❑ J'ajoute 15 F à mon règlement et je choisis de recevoir ma commande en recommandé à l'adresse suivante :
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CP ..... Ville ..... Pays .....
Je règle par : ❑ Chèque ❑ Mandat à l'ordre de Diskimage

PC Fun 1

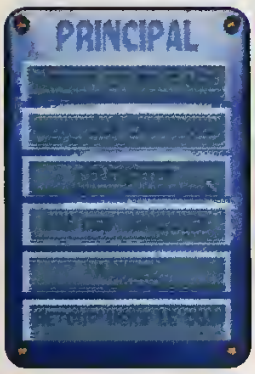
**Un lot exceptionnel pour votre lecteur de CD-Rom (Mac & PC) qui vous permettra de voyager au coeur du multimédia...**

Délais de livraison : 10 jours
Les produits ne sont ni repris ni échangés
Seuls les produits réellement défectueux peuvent faire l'objet d'un échange
Pour nos clients résidant hors de France, paiement uniquement par mandat international ou Eurochèque

# L'IVRESSE DES PROFONDEURS

# ACES OF THE DEEP

**Prendre la place d'un loup gris et se documenter de façon vivante sur la bataille de l'Atlantique voilà ce que propose Dynamix avec AOD. On peut s'interroger sur le fait d'incarner un héros du camp des mauvais mais la jouabilité et les options présentes démontrent une nouvelle fois le talent des programmeurs de Dynamix.**




**ACES OF THE DEEP**
simulation

Dynamix

en français

**config mini**
386 33 - 4 Mo - VGA
DOS - Lecteur CD-Rom
conseillé : 486 - SVGA

**la totale**
Sound Blaster, Pro Audio
MT 32, Général MIDI
CD-Rom 2X

moins de 400 F
moins de 450 F

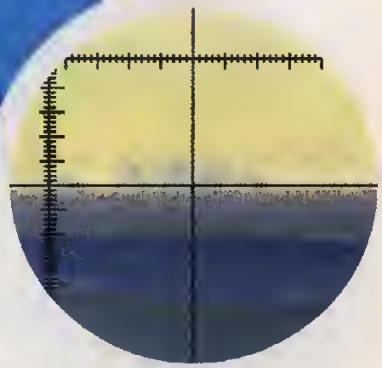
Comme ses prédécesseurs dans la série, AOD permet de jouer une mission unique ou une carrière. Les missions sont des engagements historiques ou fictifs au cours desquelles on attaque des convois ou des bâtiments de guerre. Elles servent d'entraînement et permettent d'essayer tous les types de sous-marins mais le principal intérêt du jeu c'est de se lancer dans une carrière. De septembre 39 à la fin de la guerre, on enchaîne les patrouilles en essayant de couler le plus de tonnage allié. A chaque départ on se voit assigné une zone à surveiller, dans laquelle tout navire de commerce doit être intercepté. Au début, le jeu est relativement simple car les bateaux naviguent en solitaire. Le principal problème est le petit nombre de torpilles qu'emporte le sous-marin de type II que l'on commande. Après quelques succès on se trouve enfin à la tête d'un type VII beaucoup plus performant. Les succès s'enchaînent alors plus rapidement jusqu'à ce que l'on soit confronté à des convois bien escortés. Ensuite, il sera possible de troquer son type VII pour un type IX disposant d'une meilleure autonomie et de plus de torpilles, mais attention car la conversion prendra quatre-vingt-huit jours ! De nouvelles armes et de nouvelles parades sont disponibles à la date historique de leurs sorties, comme la torpille acoustique et son leurre où le snorkel. L'énorme intérêt de AOD tient au fait que les concepteurs du jeu ont fidèlement suivi les étapes historiques du déroulement de l'affrontement dans l'Atlantique. Convois, escorteurs et avions modifient leur comportement au cours du conflit. La première rencontre avec un navire marchand armé ou avec un avion plus dangereux que d'habitude oblige à changer ses tactiques durablement. Au (long) cours d'une carrière on reçoit des informations sur les principaux événements qui affectent la guerre sous-marine au night-club du port d'attache. Dès le moment où les U-Boot opèrent à partir de bases en France, l'image des français est d'ailleurs celle de francs collaborateurs. C'est également lorsqu'on rentre au port que seront remises promotions et médailles, parfois avant la date historique de leur création !

*Attention au mal de mer avec la vue au périscope*

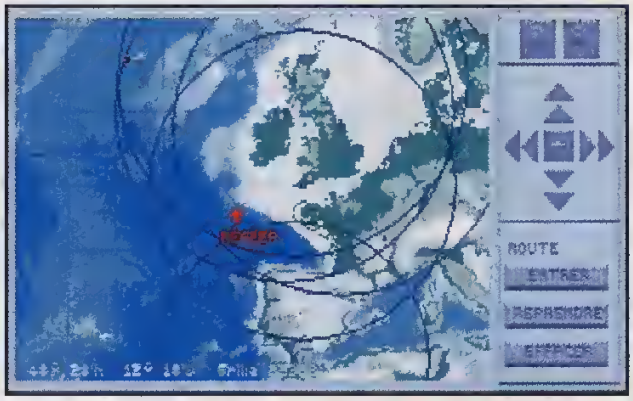
*Du poste de commandement on accède à toutes les fonctions du sous-marin.*

*La ressemblance des écrans avec les photos d'époque est surprenante.*

*Pourquoi gâcher des torpilles sur ce tanker isolé, le canon fera très bien l'affaire.*



*Grâce au zoom de la carte tactique, les duels avec les destroyers sont extrêmement prenant..*




*on trace la route sur la carte stratégique...*

## Les nerfs à vifs

Au cours de jeu, on étudie longuement les cartes stratégiques et tactiques. La première comprend l'Europe et la Côte Est des Etats-Unis. Une route tracée ici sera fidèlement suivie par le sous-marin ,en temps accéléré, jusqu'à destination. En cas de rencontre avec un bâtiment ennemi, le temps revient à la normale. On peut alors l'attaquer ou continuer sa route comme prévu. Il serait dommage de laisser filer un tanker de dix-mille tonnes pour rejoindre sa zone de patrouille un peu plus tôt. Lorsqu'un navire ou un convoi est repéré, la carte tactique apparaît pour faciliter l'approche et l'attaque. A cette échelle, les duels avec les escorteurs atteignent un degré d'intensité difficile à décrire. La tension est extrême pendant qu'on essaie d'échapper aux grenades. On voit sur la carte les charges explosives partir du destroyer et on entend le ricochet du sonar devenir de plus en plus précis à mesure de son approche. La coque du sous-marin craque à mesure qu'il gagne de la profondeur et des explosions lointaines provoquent des secousses. Je ne vous parlerai pas des explosions trop proches... Pendant cette lutte on attend fébrilement le coup fatal qui peut arriver d'un moment à l'autre. Le plus souvent on arrive à s'échapper et on prend plaisir à suivre puis à attaquer à nouveau un convoi protégé par un ennemi aussi intime. Parfois les nerfs lâchent et c'est le quitte ou double de l'affrontement avec le navire de guerre... L'ambiance sonore est particulièrement réussie et contribue grandement à stimuler l'excitation du joueur. Graphismes et animations ne sont pas en reste. Les bateaux ne sont pas les plus beaux qu'on ait eu l'occasion de voir, mais ils bénéficient d'un contexte qui les

### CHALLENGERS

Par rapport à son illustre ancêtre Silent Service II, AOD propose plus de réalisme. L'aviation est présente et les convois sont signalés grâce aux communications. De plus, l'échelle de la carte tactique rend les duels avec les escorteurs encore plus poignants et l'ergonomie est meilleure. L'autre concurrent de AOD est Wolfpack qui vient de sortir en CD. Il permet de contrôler plusieurs sous-marins en passant de l'un à l'autre ou un destroyer. Il est plus abouti au niveau stratégique, mais dispose de graphismes et d'une animation un peu vieillotte. Enfin n'oublions pas qu'en version CD, AOD est beaucoup plus qu'un jeu !

VERSION DISQUETTE
Elle ne change rien au niveau du jeu mais son introduction est plus courte et ne comprend pas les vidéos, les cartes et la visite du sous-marin. En revanche le manuel comprend la partie historique reprise à l'écran sur la version CD

*L'officier de quart identifie une très belle cible au binoculaire.*

**BIBLIOGRAPHIE**

**La Guerre Secrète**
Anthony Cave Brown
Pygmalion 1981
**Ultra**
F. Winterboham
Laffont 1976
**Dœnitz**
Peter Padfiel
Pygmalion 1986
**U-Boote**
Antony Preston
Nathan 1979

rendent très réalistes. Grâce à la mer animée et au climat très bien rendu, un bateau visé au périscope peut disparaître derrière une grosse lame pour réapparaître après plusieurs secondes si le temps est mauvais. Même chose sur le pont en vue extérieure simple ou au binoculaire. Le réalisme se manifeste même au niveau des clairs de lune et des levers de soleil qui changent suivant les saisons et interviennent dans le choix de la tactique de combat. Les communications jouent un rôle important pour signaler les contacts, mais il arrive que l'opérateur radio refuse de le faire . Il manque une option pour l'envoyer sur le front russe ! On peut transmettre des rapports de batailles et demander de nouvelles instructions, mais la radio permet surtout de recevoir les informations envoyés par les autres sous-marins sur les convois repérés. Pour l'avancement il vaut mieux rester dans sa zone, mais pour couler du tonnage il est judicieux de se diriger vers ces convois qui sont alors signalés sur la carte stratégique. L'ergonomie des commandes est un modèle du genre puisque en plus des raccourcis clavier, TOUT peut être géré à la souris

## Nouveau et intéressant

De nombreuses options font de AOD le jeu le plus complet de sa catégorie. Il faut plonger en catastrophe à l'apparition d'un appareil ennemi et de nombreux convois réussissent ainsi à s'échapper. Si le cœur vous en dit, vous pouvez affronter les avions avec les submersibles disposant de l'armement adéquat. On dispose également de différents types de torpilles. Suivant l'époque, on pourra utiliser des torpilles à vapeur, qui laissent un sillage, des torpilles électriques, des torpilles acoustiques et même les fameuses torpilles FAT qui décrivent des zig-zag et sont programmables. Le rechargement automatique des tubes est géré

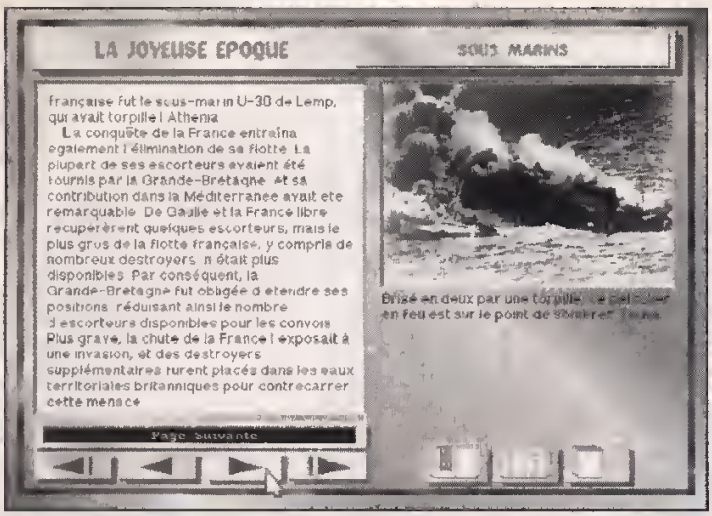
## BATAILLE DE L'ATLANTIQUE

LES DESSOUS DE LA

**Depuis** *le début de la guerre, les Anglais étaient capables de déchiffrer les messages ennemis grâce aux services secrets Polonais qui leur avaient livré deux copies de la machine à coder Enigma. Néanmoins, il leur fallu de longs mois pour que Ultra, nom de code de cette l'opération, fut vraiment opérationnel. Pour des raisons encore mystérieuses, la procédure employée par les sous-marins allemands posait des problèmes particuliers au personnel du chiffre de la Navy. La seule solution était de capturer un U-Boot intact avec tout son matériel secret à bord. C'était complètement improbable et pourtant, le 9 mai 1941, le miracle se produisit. Le U.110 attaquait un convoi qui passait au large du Groenland lorsqu'il fut repéré et attaqué par une corvette et deux destroyers anglais. Fortement ébranlé par les explosions des grenades, il fit surface et fut aussitôt pris sous le tir des bâtiments anglais. Le destroyer Bulldog qui était le plus proche vira pour l'éperonner. Mais, alors qu'il se rapprochait, son commandant vit l'équipage du submersible se jeter à l'eau. Il envoya une équipe qui découvrit dans le sous-marin vide une machine Enigma complète avec ses instructions de fonctionnement, ses tableaux de changements de clés et ses livres de codes imprimés sur du papier soluble. Dès lors, les britanniques furent en mesure de lire les messages des U-Boot et de l'amirauté allemande. Ils décidèrent de ne pas laisser soupçonner leur avantage et concentrèrent leurs attaques sur les bateaux ravitailleurs en laissant les autres bâtiments continuer leurs ravages. Du 4 au 23 juin 1941, dix ravitailleurs allemands furent coulés, réduisant considérablement l'efficacité des sous-marins en opération.*

**Lorsque** *les Américains entrèrent dans la guerre et apprirent que la découverte Anglaise, ils projetèrent de continuer dans cette voie en coulant tous les sous-marins ravitailleurs d'un coup. Les Anglais les en dissuadèrent pour ne pas éveiller les soupçons de leurs adversaires et coulèrent ces bâtiments à une allure crédible. Les Allemands à leur tour décoderont le trafic naval allié, de février 42 à juin 43. Ils s'apercevront alors avec stupéfaction que leurs adversaires connaissent beaucoup de choses sur leur flotte. Curieusement, malgré de nombreux indices, ils ne mettront jamais en cause la fiabilité de leur système de codage et soupçonneront toujours l'action d'un traître ou de la résistance française. Le U.110 dans lequel les charges d'autodestruction n'avaient pas été amorcées fut remorqué par le Bulldog mais coula le lendemain de l'attaque. L'amirauté britannique garda le secret sur cet événement jusqu'en 1966.*

**Le** *commandant du U.110 était Julius Lemp qui torpilla un paquebot transportant des civils américains le 3 septembre 39, déclenchant un grave incident diplomatique. On confond parfois le U.110 avec le U.570 surpris en août 41 alors qu'il était incapable de plonger et qui servit ensuite dans la marine britannique sous le nom de HMS Graph. Les Anglais ayant mis trente-six heures pour le récupérer, l'équipage cette fois, avait eu le temps de faire disparaître tous le matériel secret de son bord.*




*La documentation en SVGA reprend le manuel de la version floppy*

*Une première, des vidéos d'anciens sous-mariniers tournées spécialement pour la partie documentation du soft !*

*Suivez le guide...*

*L'affichage de cartes chronologiques permet une compréhension rapide du conflit dans l'Atlantique, et même au-delà.*

par le programme, mais une bonne gestion des différents types de torpilles embarqués est un gage de réussite. Le tir au canon est effectué par le programme après désignation de la cible. Malheureusement pour le score, on ne peut pas engager des adversaires différents au canon et à la torpille en même temps. En plus de l'habituelle surveillance des batteries et du fuel, on obtient à tout moment un rapport sur l'oxygène restant et sur la profondeur sous la quille. Le niveau de réalisme est défini en fonction des options choisies, autonomie ou munitions illimitées, radar, réparations etc... Et par le degré de difficulté du combat et de la navigation. A cent pour cent de réalisme, le jeu devient un challenge pour les plus blasés..

## Un jeu historique !

Avec Aces of the Deep, Dynamix réalise une première qui va rester dans les annales du jeu vidéo. Grâce à une véritable encyclopédie sur la bataille de l'Atlantique, le joueur se place dans l'ambiance et parfait ses connaissances d'une façon plus vivante qu'aucun manuel ne l'avait jamais fait. Des vidéos font intervenir d'anciens loups gris, parmi lesquels Kretschmer et Topp, qui racontent leurs souvenirs et donnent des renseignements sur les tactiques et les matériels employés à l'époque. Ils s'expriment en Allemand ou en Anglais et leurs commentaires sous-titrés sont agrémentés d'images d'archives. Des cartes affichent le détail des bateaux coulés années après années et permettent de comprendre rapidement l'évolution de l'affrontement. On peut également visiter un sous-marin de type VII en cliquant sur ses différentes parties pour lesquelles on obtient une photo détaillée et des explications. Enfin, de façon plus classique, des textes agrémentés de photos d'époque forment l'équivalent d'un ouvrage spécialisé sur le sujet. AOD est donc tout à la fois un jeu, une vidéo, un livre et une base de données. Ça doit être ça le multimédia !

*Laurent GUERDER*

**L'avis du Père Iscope**

**Il y a longtemps qu'un jeu ne m'a pas autant intéressé. L'ambiance de ce soft est très prenante et sert bien la dualité magique chasseur/chassé qui donne autant de piment aux simulations sous-marines de qualité. De plus, la documentation est de grande qualité et proposée de façon originale. Bref, c'est le bonheur !**

**17/20**

- **Ambiance**
- **Iconographie**
- **Richesse historique**

- **Tir au canon**
- **Radio impertinent**

Plus qu'un jeu grâce à sa documentation moderne. La nouvelle référence en matière de simulateur de sous-marins de la seconde guerre mondiale

## La réalité virtuelle sans casque

# UNDER A KILLING MOON

**Au rythme où arrivent les logiciels de qualité, les vacances de Noël devront durer quelques mois pour pouvoir tous les terminer ! Les passionnés de jeux d'aventure vont connaître pas mal de scènes de ménage s'ils ont le malheur de se plonger dans Killing Moon. Alors un peu de courage si vous ne voulez pas vous priver d'un plaisir fabuleux !**

**UNDER A KILLING MOON**
aventure

Access Software

en français

**config mini**
486 DX 33 - 4 Mo
SVGA - VESA
DOS - Lecteur CD-Rom
conseillé : Pentium

**la totale**
Carte son 16 bits
Carte video rapide

moins de 500 F

Devenez Murphy, un détective assez désabusé qui tente de survivre au 21ème siècle. Faut dire que l'époque n'est pas folichonne. San Francisco dans le futur, c'est plus Blade Runner que le Magicien d'Oz. Les rues sont désertes et jonchées de détritus. Attention où vous mettez les pieds ! Les décors génèrent une ambiance glauque propre à flanquer le bourdon au cœur le plus accroché. Et le personnage que vous incarnez à l'écran a subi les assauts de cet environnement. Oh, il ne boit pas beaucoup plus que vous, sa consommation de tabac reste encore inférieure à la vôtre et son intelligence dépasse la lueur ténue qui anime vos yeux. Son problème, c'est qu'il se fourre sans arrêt dans des galères pas possibles ! En tant que Norm, il ne souffre pas trop des radiations atomiques. Manquerait plus qu'il soit aussi un Mutant ! Vous avez assez de tares au départ dans ce jeu pour ne pas en rajouter ! Votre premier souci, c'est de trouver un travail. Alors en route !

### Vous y êtes vraiment !

Dès le départ on reste abasourdi par la qualité visuelle qui anime l'écran. Ce n'est pas un jeu, c'est un film. Les personnages que vous rencontrez sont tous des acteurs digitalisés intégrés en surimpression sur les décors. Les mouvements sont fluides (sur une machine puissante) et criants de vérité. Chaque situation est l'occasion d'admirer une séquence vidéo originale. Quel travail pour tourner tout cela ! D'autant plus que chaque dialogue est parlé. Les voix sont visiblement celles d'acteurs professionnels et leurs intonations collent parfaitement à l'ambiance de la séquence en cours. Tous les commentaires habituellement écrits sont eux aussi exposés d'une voix claire et adaptée. Ce qui n'est pas filmé est digitalisé ou dessiné avec un goût très sûr. Et dire que vous vous déplacez là dedans sans entrave ! Un peu à la manière de Doom vous pouvez tout explorer, glisser le long des murs ou dévaler un escalier. Mais de plus il est possible de lever ou baisser la tête.
Ces déplacements autour des objets ou des meubles sont cruciaux pour la résolution des différentes énigmes du jeu. En effet, certains indices ne sont repérables qu'en contournant un obstacle. Alors, explorez partout, soyez tatillon, minutieux, fourrez votre gros nez sous les tapis ou dans les tiroirs. Cela vous sera utile pour une fois. L'aventure est riche et intelligente. Les énigmes

J'ai une touche les gars !

C'est pas moi qui ai choisi ma partenaire !

Un p'tit café mon brave ?

Votre boss. Il a pas l'air commode !

proposées sont très logiques et s'appuient sur la vie réelle. Votre fax ne fonctionne plus ? Commandez-en un autre, comme vous le feriez aujourd'hui. Pour cela, trouvez votre carte de crédit et un bon de commande. Signez le (où est le stylo ?), timbrez le (regardez dans le bureau) et postez le (il doit bien y avoir une boîte aux lettres dans le coin). Bon, bien sûr, vous risquez de tomber sur des Mutants dans la rue, mais ça, c'est la surprise faisant le charme d'une vie sans cela un peu trop monotone

## 4 CD pour une révolution

Le soft est gigantesque. C'est la première fois que l'on joue au grille-pain avec les CD. Quand on pense qu'il y en a quatre ! Espérons que cela ne va pas devenir comme avec les disquettes (vous savez, ces petits rectangles de plastique bleu de la préhistoire de l'informatique) et qu'Ultima 16 ne nécessitera pas 12 CD. Mais ici, cela semble justifié. Le premier CD est dédié à l'intro et n'est pas de trop. Un film vous présente la bête que vous allez devoir mater. La vision qui en est donnée promet de nombreuses heures d'investigation. Ne comptez pas terminer en quelques jours. Optimiste va ! Le monde du jeu informatique arrive à maturité. Les univers qui nous sont proposés sont réalistes et vus par des adultes. Ils demandent une réflexion et des décisions sensiblement différentes de celles de l'adolescent s'éclatant sur le dernier jeu de baston (ce qui n'est pas péjoratif car ça fait du bien de se défouler parfois).

## Un ton délirant

L'humour baigne ce logiciel. Autant dans les intonations des personnages que dans les situations rencontrées. La psychologie de Murphy à elle seule est source de bien des éclats de rire. Admirez sa maladresse lorsque son pistolet lui échappe des mains et passe par la fenêtre (Au fait, n'oubliez pas de le prendre, ce sera peut-être utile plus loin). Compatissez lorsque son ex-femme tente de séduire le livreur. Poses suggestives et lascivité au menu ! Regardez-le jouer au basket lors de la découverte d'un ballon. Chaque commentaire est l'occasion d'un trait d'esprit. Le

*C'est pas le Louvre mais on s'y croirait.*

*Un graphisme de toute beauté*

*Un clair de lune à Maubeuge*

*Dans cet univers glauque les déplacements sont libres*

tout en anglais malheureusement. Mais la version dans notre langue tendre et suave est prévue très rapidement. Ce qui nous permettra de goûter plus encore au charme dévastateur de ce programme.

## Enfin libre !

L'impression générale qui s'en dégage est celle d'une entière liberté. Bien entendu certaines actions sont indispensables afin d'accéder à la suite de l'aventure, mais rien ne vous empêche de découvrir ce monde à votre guise. Pour cela, deux méthodes. Le mode déplacement vous permet de visiter chaque endroit. Le mode observation, plus classique à ce genre de jeu, vous permet d'effectuer des actions à l'aide du curseur animé de la souris. Il vous permettra de ne pas vous perdre dans des tentatives stériles. Inutile d'essayer de parler au frigo ou de manger la voisine. Ne vous sont proposées que les actions possibles. L'interface est un modèle du genre. Tout est à portée de la main. Il est même possible d'ajouter des commentaires à vos sauvegardes ! Un système d'aide très perfectionné vous prend par la main en cas de blocage. N'en abusez pas pour ne pas ternir l'intérêt de l'aventure. D'autant plus que cela influe sur votre score. Car vous êtes noté ! Cela permet de savoir si l'action réalisée sert à la progression dans le jeu. La gestion des déplacements, un peu perturbante au départ, devient rapidement naturelle et l'on ne pense plus qu'à jouer. Ce qui est le signe d'un programme réussi.

*Alain TEXIER*

**18/20**

- Liberté totale
- Réalisation parfaite

- Il faut une sacrée config !

La nouvelle référence du jeu d'aventure !

**L'avis d'un Marlowe de banlieue**

**Il va falloir que j'achète un dictionnaire de superlatifs. Même en cherchant bien je n'ai pas trouvé de défaut à ce soft. C'est rageant ! A de rares exceptions près, nous avions des jeux magnifiques mais injouables ou à l'inverse de petits bijoux ludiques aussi moches que mon prof d'allemand. L'ère des jeux superbes graphiquement et dont on ne peut décoller tellement ils sont prenants est enfin là. Les productions suivantes risquent de paraître fades à ceux qui auront joué à Killing Moon. Vous ne regretterez pas votre voyage dans l'avenir. La perfection est proche. Accompagnons son émergence.**

# Génération CD-I

## Pour tout savoir du CD-I

**Optimiser**
*Pour tirer profit de toutes les qualités du CD-I*

**Découvrir**
*Pour connaître les meilleurs CD et leurs contenus*

**Rêver**
*Pour savoir avant leur sortie quels CD vont être édités*

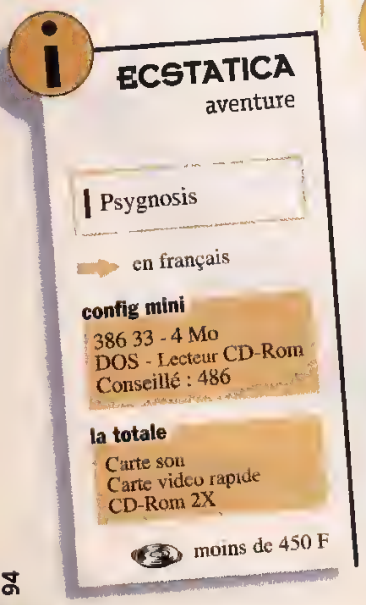
**Se connecter**
*Les revendeurs, les clients, le minitel. A qui s'adresser*

**30F**

**Bimestriel**
**En vente chez votre marchand de journaux**

# ALONE IN THE BLED
# ECSTATICA

**En attendant Alone In The Dark 3 d'Infogrames, Psygnosis révolutionne le genre avec ce jeu époustouflant qui résulte de 5 ans de travail acharné !**




L'action d'Ecstatica se situe en l'an 928 de notre ère. Vous revenez d'une bucolique promenade à cheval, et, au détour d'un chemin vous repérez un charmant village. Votre gourde est vide et il vous prend l'envie de vous rincer le gosier chez l'aubergiste de garde. Mais pour atteindre l'estaminet convoité, il vous faudra traverser ce village à l'apparence paisible.
Malheureusement vous constaterez vite que la cité est sous la coupe d'une horde de monstres de tout poil (bien que certains ne soient pas velus), et que bon nombre d'habitants ont été trucidés. Vous essayerez de comprendre ce qu'il s'est passé et ensuite, vous devrez sévir et châtier les coupables de ces exactions afin que cette bourgade retrouve sa quiétude perdue.
Le temps de choisir le sexe de votre personnage et vous voilà en plein mystère. La musique colle parfaitement à l'action, les bruitages accentuent l'aspect réaliste de la situation, les voix digitalisées, en anglais dans la version testée, confèrent à ce soft une aura cinématique.

La technique graphique basée sur des ellipsoïdes rappelle celle d'Alone in the Dark mais avec des formes plus douces, ce qui permet de rencontrer des créatures callipyges. L'animation de votre personnage est fluide et vous évoluerez dans des décors somptueux aux couleurs chatoyantes. La panoplie des gestes est étendue, vous pourrez marcher, courir, esquiver, vous déplacer à pas feutrés pour ne pas révéler votre présence, ramasser des objets (2 au maximum, un dans chaque main).

## Lâchez les fauves !

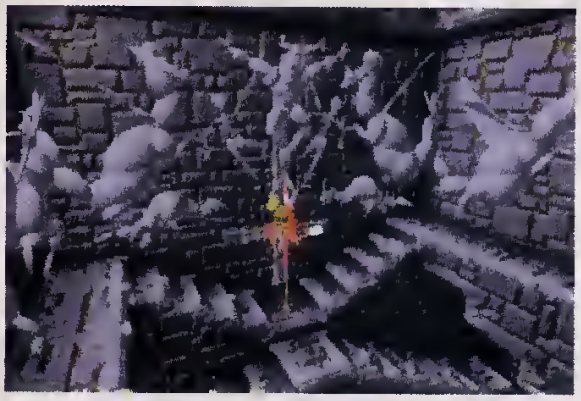
Ecstatica est un jeu interactif, et la façon dont vous aborderez l'aventure aura des conséquences en temps réel sur les comportements et agissements des créatures insolites du village. Il existe une interaction étroite entre vos décisions et le déroulement du jeu. Ainsi 2 joueurs peuvent très bien terminer la quête sans avoir

INTERWIEV

## DU SCÉNARISTE

### ALAIN MAINDRON DONNE SON OPINION SUR LA VIOLENCE DANS ESCSTATICA

*" Je trouve que les films qu'on voie à la télé sont beaucoup plus violents que la plupart des jeux auquel je joue. Mais le fait qu'il y ait un peu de sang dans Extatica n'est pas gratuit non plus. L'action se déroule dans un village au moyen âge où il y a eu une razzia et il faut qu'il y ait de la violence pour raconter l'histoire. Au départ ça ne me dérangeait pas du tout, je ne voyais pas comme un problème que des gens soient crucifiés quelque part, et puis il n'y en à pas non plus à tous les coins de rues. Il y en à un juste pour donner une teinte à l'idée, à ce qui se passe. Quand on joue à un jeu violent c'est une façon d'extériorisier la violence qu'on a à l'intérieur plutôt que de le faire dans la rue, de la même manière que d'aller à la campagne, de crier un bon coup et de se sentir mieux. On joue en vidéo, on tue quelques personnes dans un jeu et on va pas les tuer dans la rue ! Je pense que ça marche assez souvent comme ça..."*



vécu les mêmes scènes.
Les monstres que vous rencontrerez réagissent intelligemment. Vous éprouverez à chaque moment la désagréable impression d'être suivi, épié et lorsque votre attention sera moindre, il vous faudra faire face à une attaque intempestive. Les combats sont savamment gérés, les trolls par exemple n'hésiteront pas à monter les uns sur les épaules des autres pour vous assener des coups, le taureau ou le loup n'auront pas de comportement suicidaire, ils accuseront les coups et manifesteront par des gestes et des cris le mal que vous leur avez fait. Cette évaluation du risque par ces étranges créatures permet de les tenir en respect et ainsi de fuir sans livrer de véritable combat. Vous ne lutterez pas seulement contre des créatures vivantes, les objets sont également de la partie. Un geste anodin, comme prendre un couteau posé sur une table, entraînera une attaque redoutable de celle-ci. Étonnant n'est-ce pas?

## Ne tirez pas sur le curé

L'humour est omniprésent. Au cours de votre saga vous rencontrerez un ours épicurien et ivre, affalé au pied d'un escalier. Vous l'entendrez roter et vociférer. Cet ours en véritable malotru et adepte d'Eole, laissera échapper des effluves aux parfums indélicats dans la bâtisse.
Heureusement que nos ordinateurs ne nous restituent pas encore les odeurs, mais cela viendra un jour, et croyez moi, l'avenir ne sentira pas rose.
La violence est présente mais pas crédible. Certaines scènes de torture peuvent marquer les âmes sensibles, mais nous sommes loin de la violence de Doom. A ce propos, on peut soupçonner l'excellent auteur de ce soft d'être un anticlérical acharné. Pour preuve : un curé pendu haut et court dans l'église, un autre se jette du clocher dans le vide (certes un peu aidé). Sans êtres un catéchuméne invétéré, avouons que le clergé paye ici un lourd tribut.

*Philippe PETE*

**17/20**

- Humour
- Interactivité
- Intelligence
- Angles de vue

- La lente agonie des victimes

Un Jeu prenant et plein d'humour. INDISPENSABLE !

**L'avis d'un testeur égaré**

**La qualité du soft justifie les 5 années de travail nécessaires à son développement. Le joueur est constamment maintenu en haleine par un scénario plein de rebondissements, une réalisation sans faille, un humour torride et un contexte visuel et sonore hors du commun. Grâce à ce chef d'œuvre, Psygnosys entre dans le tiercé de mes préférences, juste après Maman qui m'a mis au monde et Saint Emilion pour son velours de l'estomac.**

# MICRO S.D

***Tous nos prix sont TTC et dans la limite des stocks disponibles. Les configurations neuves sont garanties 2 ans main d'œuvre et 1 an pièces et les configurations occasions sont garanties 3 mois pièces et main d'œuvre.***

**MICRO S.D**
5,7 Rue J.F.Lépine
75018 Paris
Tél : 42.05.22.03
42.05.77.44
Fax : 42.05.60.99

## * * Configurations i486 * *

256 Ko de Caches - 4 Mo de Ram - Disque Dur 270 Mo IDE - Carte VGA Vesa Local Bus avec 1 Mo de Ram Ext. 2Mo
Carte IDE Vesa Local Bus avec 2S/1P/1J - Boitier Mini Tour - Ecran SVGA P0,28 - Souris - Dos 6.2

| i486 SX 33 | i486 DX 33 | i486 DX2 50 | i486 DX2 66 | i486 DX4 100 |
|---|---|---|---|---|
| 6 790F | 7 090F | 7 290F | 7 590F | 10 190F |

## * * Configurations NoteBook ACER * *

i486SX33 - 4 Mo de Ram - Lecteur 3"1/2 - VGA Local Bus Ecran LCD 9,5" - Poids 2,7 Kg - TrackBall intégrée - Dos 6.2 - Windows 3.1
Faible consomation - autonomie 3,5 à 4,5 heures

| AcerNote 730i(HD 120Mo) | AcerNote 735*(HD 120Mo) | AcerNote 760C*(HD 240Mo) |
|---|---|---|
| 7 990F | 12 990F | 13 990F |

* Les Note Book Acer 735 et 760C ont un connecteur PCMCIA type III

## * * Configurations PENTIUM * *

256 Ko de Caches - 8 Mo de Ram - Disque Dur 330 Mo IDE - Carte VGA PCI avec 1 Mo Ext. 2Mo - Ecran 14" MAG MultiSync NE P0,28
Carte IDE PCI avec 2S/1P/1J - Boitier Mini Tour - Ecran SVGA P0,28 - Souris - Dos 6.2

| PENTIUM 60 | PENTIUM 66 | PENTIUM 90 |
|---|---|---|
| 12 490F | 13 390F | 14 190F |

## * * Les pièces détachées * *

| | |
|---|---|
| **Carte Mère** | |
| i486 SX 33 VLB | 1 350F |
| i486 DX 33 VLB | 1 750F |
| i486 DX2 50 VLB | 1 850F |
| i486 DX2 66 VLB | 2 190F |
| i486 DX4 100 VLB | 4 450F |
| intel Pentium 60 PCI | 5 490F |
| intel Pentium 66 PCI | 6 690F |
| intel Pentium 90 PCI | 7 290F |
| **Mémoire** | |
| Simm 1 Mo par 3 | 290F |
| Simm 4 Mo par 9 | 1 090F |
| Simm 4 Mo 32 Bits | 1 190F |
| Simm 8 Mo 32 Bits | 2 190F |
| Simm 16 Mo 32 Bits | 4 390F |
| **Mémoire** | |
| 170 Mo IDE | 1 150F |
| 270 Mo IDE | 1 250F |
| 330 Mo IDE | 1 350F |
| 420 Mo IDE | 1 550F |
| 525 Mo IDE | 1 990F |
| 330 Mo SCSI | 1 650F |
| 525 Mo SCSI | 2 450F |
| 1 Go SCSI | 4 590F |
| **Carte VGA** | |
| OAK 512Ko ISA | 230F |
| OAK 1Mo ISA | 350F |
| FAHRENHEIT 1280+ | 1 150F |
| CIRRUS 1Mo VLB | 590F |
| CELSIUS 1Mo VLB | 1 150F |
| KELVIN 2Mo VLB | 1 750F |
| MATROX MGA II 2 Mo | 2 890F |
| **Carte CTRL** | |
| IDE ISA + VGA 1Mo | 450F |
| IDE ISA - 2S/1P/1J | 150F |
| IDE VESA - 2S/1P/1J | 190F |
| IDE PCI | 220F |
| IDE ISA 512Ko Caches | 350F |
| ADAPTEC 1542C | 1 990F |
| ADAPTEC 2842VL | 2 250F |
| **Ecrans** | |
| SVGA 14" Cou. | 1 590F |
| SVGA 14" Cou. NE-MAG | 1 890F |
| SVGA 15" Cou. NE-MAG | 2 790F |
| SVGA 15" Cou. NE-sony | 3 650F |
| SVGA 17" Cou. NE-MAG | 5 190F |
| **Fax/Modem/Minitel** | |
| Carte 9600 | 690F |
| Boitier 9600 | 790F |
| Carte 14400 | 1 290F |
| Boitier 14400 | 1 990F |
| **Scanners** | |
| A main 256 NG 400Dpi | 950F |
| A main 262144 coul. | 1 750F |
| A main 16M coul. 800Dpi | 1 990F |
| A4 16M coul. -1200Dpi | 3 990F |
| **Lecteur s CD-ROM** | |
| Panasonic DV | 1 190F |
| Panasonic DV + Int. | 1 390F |
| Orchid DV + Int. | 1 150F |
| **Kit Multimédia** | |
| SB Discovery CD16 | 1 990F |
| Game Blaster CD16 | 2 690F |
| SB CD16 OFFICE | 5 090F |
| Orchid Sound Kit | 2 550F |
| Orchid Sound Kit Pro | 3 290F |
| **Carte Son** | |
| Sound Blaster Pro | 650F |
| Sound Blaster 16 | 890F |
| Sound Blaster 16 ASP | 1 490F |
| Sound Blaster AWE 32 | 2 090F |
| Game Wave 32 | 750F |
| Sound Wave 32 | 1 350F |
| **Carte Acquisition Vidéo** | |
| Vidéo Blaster SE | 2 190F |
| Vidéo Spigot | 2 390F |
| VIDIOLA | 2 990F |
| VIDIOLA Pro | 5 150F |
| miro DC1 | 2 490F |
| miro DC1 clip1 | 4 290F |

## * * Matériels OCCASIONS * *

| | |
|---|---|
| 386SX 16 / 1Mo / HD 40Mo / VGA Couleur | 2 590F |
| 386SX 16 / 1Mo / HD 80Mo / VGA Couleur | 2 990F |
| 386DX 20ou25 / 2Mo / HD 80Mo/VGA Couleur | 3 590F |
| 486SX 25 / 4Mo / HD 105Mo / VGA Couleur | 4 290F |
| 486SX 33 / 4Mo / HD 105Mo / VGA Couleur | 4 590F |
| 486DX 33 / 4Mo / HD 170Mo / VGA Couleur | 4 990F |
| 486DX2 50 / 4Mo / HD 170Mo / VGA Couleur | 5 290F |
| 486DX2 66 / 4Mo /HD 170Mo / VGA Couleur | 5 590F |
| Imprimante matricielle 136 colonnes | 990F |
| Imprimante matricielle neuve couleur | 1 290F |
| Imprimante Laser MAC 11NT | 4 590F |
| Macintosh occasions | N.C |

**BON DE COMMANDE** à expédier accompagné du règlement à
MICRO S.D - 5,7 Rue J.F.Lépine - 75018 PARIS
Métro « LA CHAPELLE » Ouvert du lundi au samedi de 10h à 13h et de 14h30 à 19h

| Désignation | Qté | Prix |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Forfait port et emballage ( jusqu'à 5 Kg ) | | 100F |
| Forfait port et emballage pour un PC complet. | | 300F |
| Total | | |

Nom : ..... Rue : .....
.....
CP+Ville : ..... Signature : .....

# CARPET SIMULATOR 5

# Magic Carpet

*Votre palais reflète votre puissance*

**Magic Carpet conforte la réputation de Bullfrog dans les domaines de la jouabilité et l'originalité. L'impression de puissance offerte par les sorts spectaculaires risque de créer une flopée de mégalos, dignes successeurs de ceux de Populous !**

Ce simulateur de tapis magique en 3D texturée calculée en temps réel, le premier du genre, est aussi passionnant que jouable, sublime et révolutionnaire. Bullfrog nous avait habitué à des produits plus originaux les uns que les autres : Populous, Powermonger, Flood, Syndicate, Theme Park, etc. Mais tous avaient une uniformité à la fois dans le genre : stratégie (sauf Flood, l'exception qui confirme la règle (NDLR : et Fusion, espèce de tête en l'air. .)), et la représentation graphique : 3D isométrique. Magic Carpet casse les deux constantes Bullfrog avec un jeu toujours stratégique mais orienté arcade et une représentation en 3D texturée qui confirme à ceux qui en doutaient le potentiel technique des programmeurs, le potentiel ludique des concepteurs et la capacité d'évolution de l'éditeur anglais.

## Meilleurs que Garcimore !

Le jeu vous prête l'identité d'un mage juché sur son tapis volant. Un tel moyen de transport pourrait paraître aujourd'hui incongru, voire déplacé et un tantinet rétro. Mais dans un monde où cohabitent les griffons, krakens, abeilles géantes, trolls et autres bestioles participant au grand jeu consistant à vous causer un maximum de dégâts. Heureusement, vous avez à votre disposition un certain nombre de sorts qu'il faut préalablement découvrir. Souvent dissimulés à l'intérieur de pentacles sous forme de jarres, ces sorts sont nombreux (24) et spectaculaires. Vous pouvez créer des volcans et des armées de démons, maîtriser le feu et les éclairs, déclencher tremblements de terre et incendies dévastateurs. Parmi ces sorts, deux sont essentiels, l'un vous permet de créer votre palais (un vrai de vrai) et l'autre vous permet de changer la couleur des boules de mana. Château, boules de mana ? Késako ? Et bien, les boules de mana sont la représentation matérielle de l'énergie magique libérée par les monstres à leur mort. Ces dernières doivent être identifiées à la couleur de votre drapeau, celui qui orne la tour centrale de votre palais, à coté de votre montgolfière. Une fois les boules colorées, la ou les montgolfières se déplacent pour les aspirer et les ramener à la maison. Ce stock d'énergie vous assurant prospérité (vous pouvez agrandir votre palais et le doter de gardes) et pouvoir avec une maîtrise accrue de vos sorts. Pour terminer un niveau, il faut d'ailleurs atteindre une certaine quantité de mana.

**MAGIC CARPET**
action / stratégie

Bullfrog
Electronic Arts

en français

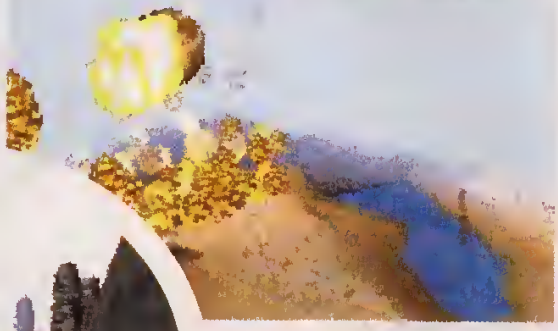
**config mini**
486 DX50 - 8 Mo
Lecteur CD-Rom 2x
DOS / SVGA-VGA
Souris - Joystick

**la totale**
Pentium 90

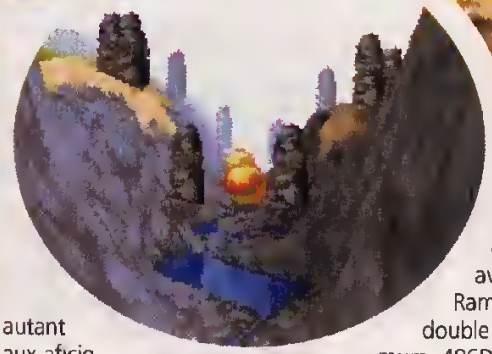
moins de 450 F
moins de 500 F

*Cette montagne a été coupée par le sort Tremblement de Terre, spectaculaire !*

*Un sort agressif qui vous permet de lancer de véritables météores dévastateurs.*



*La mana peut être regroupée en d'énormes boules à l'aide d'un sort spécial. Vos montgolfières vont ainsi 3 fois plus vite*



*Les Pentacles dissimulent sorts et monstres.*

autant aux aficionados de Doom que de Populous.
On peut même jouer à 8 en réseau (8 Pentium certes, pas facile à dégoter), avec des lunettes 3D, en stéréogrammes (ou comment devenir aveugle, fou et épileptique en moins de trois minutes chrono !), ou en SVGA. Seuls reproches : il n'y a qu'un type de décor et la configuration nécessaire pour jouer à Magic Carpet n'est pas à la portée de toutes les bourses : 486DX50 avec 8Mo de Ram et CD-Rom double vitesse minimum, 486DX2-66 suffisant et Pentium conseillé pour jouer avec toutes les options : anti-aliasing, ombrages, reflets dans l'eau, etc. Un jeu gourmand mais volontairement, puisqu'il fut développé à la base pour Pentium, alors on ne peut que féliciter les programmeurs de l'avoir mis à la portée des DX2-66. Résolument indispensable, un des produits à succès de ce Noël et un des meilleurs jeux de l'année 94.

*Thierry Falcoz*

## Vous n'êtes plus seuls

Qui a dit facile ? Petit rigolo, qu'est-ce que tu crois, que t'es tout seul ? Meu non, un ou plusieurs mages concurrents ont un planning identique au vôtre : destruction de monstres, identification de mana et embellissement de palais. Autant vous dire que les affrontements et les poursuites sont aussi intenses que constantes. Car un mage peut ressusciter autant de fois qu'il le désire si son palais n'est pas détruit. Magic Carpet est donc un compromis parfait entre action et stratégie, et le jeu plaira

**L'avis d'un sorcier du joystick**

**Voyons voir... Si l'argent ne représentait pour moi qu'un chiffre suivit d'une série interminable de zéros, j'engagerais sur le champ l'élite des archéologues façon Indy pour me ramener les objets les plus légendaires : le Saint Graal, l'Arche de Noé, la petite culotte de Madonna, Excalibur, le Faucon Maltais, la lampe d'Alladin, l'avant bras arraché du premier Terminator, la Pierre Philosophale, le YounCouCoun, le pyjama de Superman, Rosebud, la pomme de Newton, le morceau d'ambre emprisonnant le moustique à l'ADN reptilien, le Necronomincon, la flèche au potentiel infanticide de Guillaume Tell, le chapeau haut de forme de Picsou, et (ouf) un tapis volant. Bullfrog, radins mais opportunistes, nous offre le dernier de ces objets mythiques avec leur fabuleux produit CD. Et je suis sous le charme...**

## ALLGOOD'S CORNER

**Bullfrog :**
Littéralement la «grenouille-taureau» Vous connaissez la fable de la grenouille qui voulait se faire aussi grosse que la vache ? Il semble que Peter Molyneux et Les Edgar, les créateurs de Bullfrog et les auteurs du megalomaniaque Populous, est un humour certain doublé d'une excellente culture française ou alors le hasard fait décidément bien les choses !

**16/20**

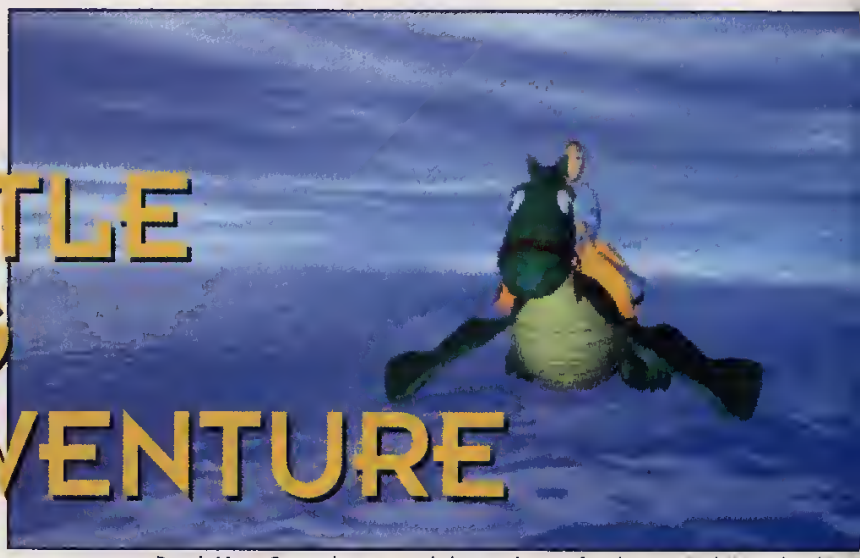
- 8 joueurs en réseau
- 3D en temps réel
- Immense Jouabilité
- Sorts spectaculaires

- Pentium conseillé
- Lent en SVGA même sur Pentium
- Un seul type de decors

La magie de Populous avec une 3D qui decoiffe. Turban Bullfrog !!

# LA PETITE GRANDE AVENTURE...

## LITTLE BIG ADVENTURE



*Depuis Magic Carpet, les moyens de locomotion ont franchement évolué vers le... bizarre*

***Vous avez toujours voulu être quelqu'un d'autre dans la vie. Avouez-le, j'ai vu votre costume de Mickey et vos bas résilles dans votre armoire... Alors cette fois, vous serez un Quetch ! Bien fait pour vous ! Eteignez donc la télé et venez m'aider à lutter contre FunFrock.***

**Little Big Adventure**
aventure

Electronic Arts
Adeline Software

français, anglais

**config mini**
386 DX 33
DOS - VGA
Lecteur CD Rom

**la totale**
Cartes sonore, VGA, + un PC

moins de 400 F

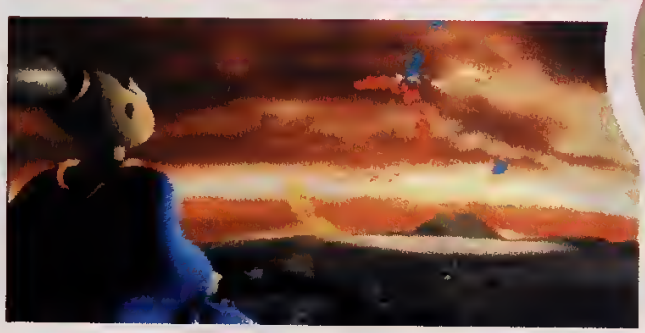
Tout commence mal. Vous êtes enfermé dans un asile, et s'échapper va vous demander plusieurs tentatives. Et ceci, ce n'est que le début de vos problèmes. Vous avez voulu mettre fin à la dictature de FunFrock, alors supportez-en les conséquences ! On vous avait prévenu dès le départ. Il est bien plus puissant et organisé que vous. Non content d'avoir exilé toute la population dans la partie Sud du monde, il s'est amusé à cloner les quatre races existantes afin d'avoir de la main d'oeuvre à sa botte capable de tout surveiller. Et pas question de contester ses décisions. Sinon, le trou !

En attendant, vous êtes un peu paumé. Dans vos rêves de liberté des voix vous parlent d'une légende, d'un ailleurs, de choses bizarres. Soit vous avez trop forcé sur la moquette, soit vous n'êtes pas au courant de tout. Quoi qu'il en soit, vous devez rapidement vous échapper de la cellule où vous croupissez au début du jeu afin de mettre un peu d'ordre dans tout ce bazar.

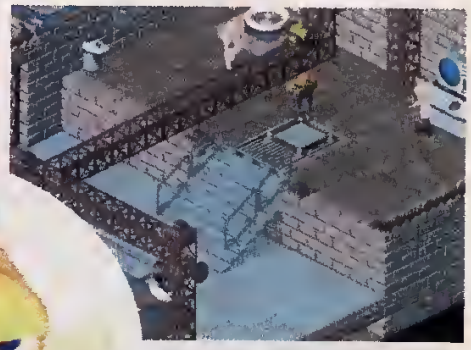
Ce jeu va vous forcer à utiliser vos cellules grises. Bien sûr, il y a des combats. Gérés simplement ils viendront ajouter un peu plus d'animation dans vos recherches et vous forceront à élaborer un minimum de stratégie. Mais surtout, il y a le côté aventure de votre épopée. Le monde à explorer est immense, les lieux à visiter innombrables et passer à côté de choses ou d'objets importants sera chose facile. Ce qui vous conduira à effectuer de nombreux allers-retours parfois périlleux. A vous de trouver les moyens de locomotion indispensables. Mais si vous persévérez, vous découvrirez peu à peu un jeu passionnant et riche. Les énigmes à résoudre restent logiques, les contrées découvertes crédibles. Vos actions devront être mûrement réfléchies et s'apparentent à celles de la vie réelle. Vous devrez par exemple trouver comment vous lier d'amitié avec les autres races de la planète (Lapichons, Grobos ou Bouboules). Car sans leur concours, vous n'avancerez pas très vite. L'intelligence de ces personnages est finement gérée. Ils ont des souvenirs (vous savez, ces lambeaux réminiscents d'actions passées qui ont tant de mal à cheminer au travers de vos synapses grippées). Lorsque vous les observez, ils vaquent à leurs occupations, prennent les transports en commun, se lavent les dents (NDLR : n'exagérons pas trop quand même !)...

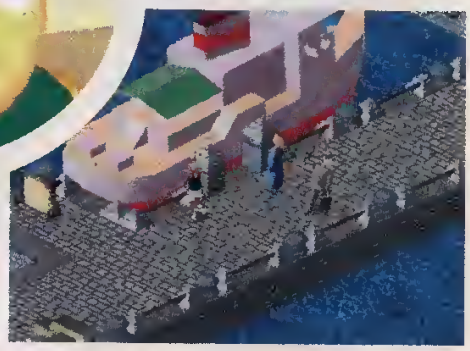
De même vous devrez adapter votre comportement à la situation. Pour cela vous pourrez prendre l'une des quatre attitudes disponibles : normal, sportif, agressif ou furtif. Chacune possède ses propres mimiques, souvent irrésistibles. Admirez les déplacements en mode furtif ! Génial ! Ce souci de l'humour se retrouve dans de nombreuses situations du jeu. Les discussions avec les autres personnages occasionent souvent des fous rires. Il faut dire qu'il y a pas mal de crétins qui hantent ce monde. Presque autant que dans la vie réelle ! Les seuls pas marrants, ce sont les scientifiques des laboratoires. Alors, pas d'hésitation, explosez-les sans trop de scrupules. C'est facile et puis quelle vengeance pour toutes ces

*Sois pas triste, je vais t'aider.*



*Planquons nous, v'là les flics !*





années d'école où vous avez croupi au fond de la classe !

Le jeu est immense, et vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin. Mais le temps vous semblera court. Car en plus du scénario plein de rebondissements et de surprises, vous serez captivé par la facilité d'utilisation et la qualité de la réalisation. Jouable au clavier, seul le minimum de touches se révèle indispensable. Ça change des douze doigts nécessaires au pilotage de certaines simulations de vol! Quant à l'aspect visuel, on tombe dans le sublime. Les décors sont somptueux, très finement représentés, avec une profusion de détails. Et vous, Twinsen, pour une fois vous êtes beau ! Géré en 3D mais avec des formes rondes, vous avez accès à de nombreuses expressions de visage, criantes de vérité. La palette de couleurs s'avère parfaitement adaptée aux différents contextes découverts. Le côté sonore n'est pas en reste. Ecoutez les différents échos de vos pas selon la nature du sol !

*Alain Texier*

*Adaptez votre attitude en fonction de la situation*

**L'avis d'un joueur**

**Je suis nul ! Je sais, vous n'en avez jamais douté... Ça fait trois fois que je me fais repérer par le garde. Et ça finit toujours pareil ! Une grande baffe de la part du maton de service et hop ! retour à la case départ. La joue commence à me brûler. Je vais y mettre un pansement, tant pis pour ma légendaire esthétique ! Allez, je recommence ! Mais ce coup-ci en mode furtif. Super, ça marche ! Je le coince avant qu'il n'écrase le bouton d'alarme. Tu vas voir mon saligaud ! Je vais t'exploser la tête...**
**Enfin un jeu qui sait se mettre à la disposition du joueur, avec une difficulté progressive. Mais ce n'est pas tout. Le programme d'installation est un modèle du genre. En plus des options habituelles, vous choisissez tout ce que vous voulez (la langue utilisé dans les différents dialogues, l'idiome des textes, etc.). Même la désinstallation du jeu est prévue ! Bravo !**

**17/20**

- **Un scénario très riche**
- **Une maîtrise parfois difficile des déplacements de Twinsten**

Aaah ... quel plaisir pour les passionnés d'aventure !

# MICROPROSE ROULE POUR NOUS

# TRANSPORT TYCOON

**1930, un monde en 3D, des villes repliées sur elles mêmes à l'aube du transport moderne. Voilà le moment venu pour vous de fonder votre compagnie et de relier tous ces gens par voie de terre, air ou mer pour qu'enfin ils puissent envisager l'avenir radieux de la civilisation moderne (quoique).**

Et la version CD ? Elle est strictement identique à la version disquette. Elle bat d'ailleurs le record du CD le moins rempli : 2,6 Mo...

**TRANSPORT TYCOON**
action / stratégie

Chris SAWYER
MICROPROSE

en français

**config mini**
486 SX25
DOS / SVGA
Conseillé 486 DX2-66

**la totale**
Cartes son courantes

H moins de 400 F
CD moins de 400 F

Le jeu vous propose de prendre en main les destinés d'une société de transport en 1930 et de la faire prospérer pendant 100 ans. Bien évidemment, le jeu ne vous laisse pas construire tranquillement dans votre coin, d'autres compagnies vont se créer et essayer de vous sucrer les transports les plus juteux. Au départ vous débutez avec un modeste pécule mais la banque est là pour vous aider dans les moments difficiles, moyennant des intérêts exorbitants, comme dans la vraie vie.
Judicieusement vous allez choisir sur l'écran principal une ville de taille respectable pour y établir le siège de votre compagnie. Déjà là, vous êtes émerveillés ! Que de chemin parcouru depuis Railroad Tycoon. La vue est en 3D isométrique, c'est en SVGA, et les maisons, campagnes et véhicules sont vraiment très beaux. Cela ressemble à Sim City mais impossible en revanche de changer l'angle de vue, on peut quand même rendre les bâtiments invisibles ce qui pour certaines constructions s'avère indispensable.

## Tout début est difficile

Dans votre première ville, vous commencez par un petit réseau routier. Certaines routes ont déjà été construites par les autorités locales, à vous de les compléter. Le système de gestion des véhicules est assez simple. Vous créez un dépôt, vous construisez un bus ou un camion, vous placer des arrêts, indiquez une route à suivre, et en voiture Simone, l'argent commence à rentrer. Vous voyez d'ailleurs votre bus rouler dans une petite fenêtre. C'est carrément génial. L'ensemble se gère par icônes, fenêtres et entièrement à la souris.

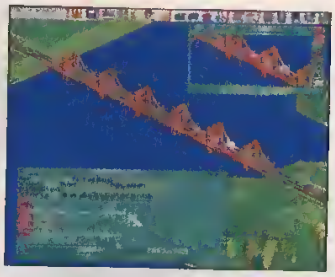
## Le rail

Jusque là tout va bien. Attaquons nous maintenant au réseau ferroviaire. Même principe de base sauf que les rails sont assez pénibles à poser : il y a quatre directions, et une pente ne peut être abordé que de face. Il va falloir terraformer dur (langage simcityien). L'intelligence des conducteurs et des aiguilleurs est limitée, il vaut mieux bétonner votre réseau en doublant les voies où construire des évitements. Pensez aussi à mettre des feux partout sinon c'est la collision assurée. Le pire, c'est que, comme pour les bus, un dépôt extérieur à la gare est nécessaire à la construction et à la maintenance. Ca met un bazar pas possible. Pourquoi ne pas l'avoir intégré dans les gares ? Autre problème, vos trains ne peuvent pas changer de wagons dans les gares, pour le fret c'est un vrai casse tête chinois. Évitez les échanges trop fréquents entre les voies sinon un jour ou l'autre " boum ".

## Voler : rien n'est plus beau !

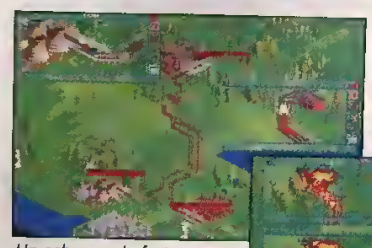
Pour l'avion c'est bien plus simple, Vous placez deux aéroports dans deux grandes villes, vous achetez un avion et vous lui faites faire la navette. C'est presque trop simple.
Le transport maritime est plus fastidieux. Le capitaine du bateau n'étant pas une lumière, il faut lui mettre des balises pour qu'il trouve sa route. Pendant ce

Le train entre en gare, l'avion atterrit et les passagers attendent en masse ! Voila une affaire qui roule.

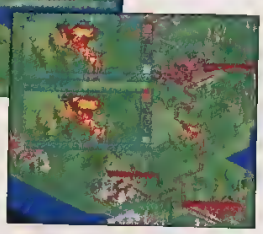


J'aime bien voir les choses en grand. Quant à la rentabilité : regardez la flèche.

Le bus ne deposera pas de passagers pour aller prendre le train !



Un echange de fret qui fonctionne



Le même en moins bien gèré !

temps, vos concurrents ne chôment pas. Un problème majeur se greffe là dessus : le temps n'est pas paramétrable en dehors de la pause. Non seulement les autres compagnies sont rapides, mais de plus, si vous voulez arriver à nos jours prévoyez un week-end (et j'exagére à peine). Et pourtant quel plaisir de voir évoluer les villes, d'agrandir votre réseau et de disposer de nouveaux engins de plus en plus performants. D'ailleurs à ce propos, une fois qu'un véhicule arrive en bout de course, rien n'est prévu pour le remplacer. Il faut en acheter un nouveau et recommencer à lui assigner sa route. Lorsque vous en avez dix comme çà en même temps : ça lasse.

## Problème de gestion

Mais tout cela n'aurait pas été dramatique s'il ne manquait pas ce qui aurait réellement fait de Transport Tycoon un jeu exceptionnel . il n'y a pas d'interaction véritable entre les différents modes de transport. Vous construisez une gare dans une grande ville. Les bus devraient y acheminer les habitants des faubourgs. L'arrêt combiné bus-train existe bien mais réduit la fréquentation de votre gare, ce qui est un comble ! La bonne gestion consiste donc à apprécier le potentiel en passager, et choisir en fonction la route, le rail ou l'avion ! Le jeu est bien sûr paramétrable dans tous les sens . pour la difficulté vous pouvez, entre autres, choisir le nombre de vos concurrents ou pas de concurrent du tout. Ce qui permet comme dans Sim City de construire pour le plaisir (tout les amateurs de train miniature me comprendront)

*Stéphane Kauffmann*

## À DEUX

Transport Tycoon permet de jouer à deux en reliant deux PC par câble et là toutes les conclusions sur ce jeu sont à revoir. La mesquinerie, lorsqu'elle est humaine et non informatique, vous procure un plaisir certain et réveille vos instincts les plus bas. Des membres de la rédaction, apparemment adorables dans la vie ,essayent de vous empêcher à tous prix de relier vos deux gares en mettant des bouts de rails partout ? Cela ne sert a rien mais ça fait tellement plaisir. Après une première partie je ne vous explique pas le capharnaum de rails posees dans tous les sens. A mon avis, le parti écologique de Transport Tycoon était déja en train de préparer notre assassinat. Bravo aux créateurs du jeu pour ce mode qui encore une fois prouve que l'avenir est aux jeux à plusieurs.

## CHALLENGERS

Un des sommets du jeu de stratégie fut sans aucun doute le célèbre Railroad Tycoon conçu par le maître Sid Meyer. Ce jeu permettait de revivre l'épopée du chemin de fer en dirigeant une compagnie ferroviaire. Transport Tycoon en est en quelque sorte la suite logique, d'ailleurs Chris Sawyer qui est à l'origine de Transport explique lui même dans l'introduction, qu'en jouant à Railroad, l'idée lui est venu d'ajoindre des bus, des camions, des avions et même des bateaux.
Contrairement à Railroad, l'action se situe dans un territoire fictif ce qui diminue l'attrait émotionnel du jeu.

## L'avis d'un tycoon

**La multiplication des moyens de transports apporte-t-elle un réel plus ? Je n'en suis pas sûr. Par contre des problèmes d'ergonomie rendent à la longue le jeu assez éprouvant pour les nerfs. La dimension boursière de Railroad a disparu et le combat avec les concurrents est plutôt un jeu mesquin de gêne mutuelle. L'absence de gestion du temps et la longueur des parties risquent d'en rebuter plus d'un. J'ai pourtant été accroché par la même magie que dans Railroad ou Sim City. Pouvoir modeler un univers réel à ma guise, voir évoluer mes trains, mes bateaux, et mes avions m'emplit de joie au même titre que mon premier circuit de train quand j'étais môme. Alors le verdict : un jeu intéressant avec un grand potentiel mais des lacunes qui l'empêchent de se hisser au rang des plus grands.**

**14/20**

- Qualité des graphismes
- Durée de vie illimitée
- Jeu à deux

- Ergonomie fastidieuse
- Temps non paramétrable

Un bon jeu qui n'est pas simple à gérer et qui ne passionnera que les accros du genre

# Courses sanglantes

# QUARANTINE

**Fous du volant et du bazooka, réjouissez vous, le nouveau soft hyper violent de Gametek va vous combler. Sa devise : pas de pitié !**

*Il est pas beau mon taxi? Peut être besoin d'un petit coup d'essuie glace.*

Kemo, année 2047. Ravagée par la corruption et le crime, la capitale du monde (rien que ça !) s'est enfoncée dans l'horreur la plus noire. Gouvernée par de féroces gangs qui s'entre-déchirent, la ville est devenue une jungle cyberpunk où la seule loi encore respectée est celle du plus fort. Devant cette vision d'apocalypse, la toute puissante société Omnicorp décide la mise en quarantaine de la ville ainsi que la construction de gigantesque murs d'enceintes. Désormais, toute personne tentant de s'évader sera impitoyablement exterminée (vous devinez le but du jeu ?). Kemo devient alors une gigantesque prison pour tous les déséquilibrés du pays (et dieu sait qu'il y en a...). Pourtant, dans sa grande bonté, Omnicorp décide de tester une nouvelle drogue sensée éliminer les comportements criminels. Malheureusement, suite à une mutation anormale, cette substance transforme les «honnêtes gens» en véritable psychopathes...Les derniers habitants, terrorisés, se barricadent chez eux et le seul moyen de se déplacer en ville reste les fameux taxis jaunes blindés et surarmés... Le malaise, c'est que justement VOUS êtes un chauffeur de taxi dans cette satané ville ! Et vous pouvez êtes sûr que pour vous en sortir, cette fois, ça ne va pas être du tout cuit ! Car le but avoué de votre mission demeure sortir de cet enfer urbain . Vous, Drake Edgewater, avez eu une idée lumineuse : construire une machine a propulsion verticale (un hovercar) dont vous avez réussi à vous procurer les plans (malin le chauffeur de taxi !). Le problème ? L'engin coûte les yeux de la tête et il va falloir trimer pour amasser un tel pécule. Courageux, vous enfilez votre casque, vérifiez votre uzi, et tournez la clé de contact de votre taxi de combat. Le carnage peut commencer...

## ADIEU CODE DE LA ROUTE...

Drake dispose en effet d'un taxi sérieusement équipé (lance-flamme, gatling, scie circulaire et blindage triple épaisseur) pour parvenir à ses fins. En attendant la sienne (de fin), notre Taxi-Killer va devoir prendre des passagers et les amener indemnes à destination. Là où le jeu devient complètement dingue, c'est lorsque les passagers vous imposent un temps limité. Si vous n'êtes pas assez rapide, pas d'oseille (mais attention, les cimetières sont rempli de gens trop pressés...) Il y a des clients de toutes sortes (tous plus louches les uns que les autres). Ainsi vous devrez promener une malade de la dynamite, un échappé du silence des agneaux, des nymphomanes déjantées etc. C'est une véritable

**QUARANTINE**
Arcade à la doom

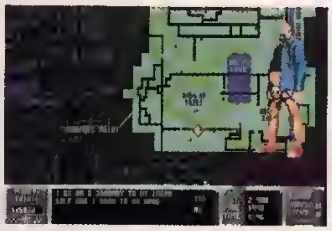
Gametek

en français

**config mini**
386 DX 33
DOS - Souris
Joystick - VGA

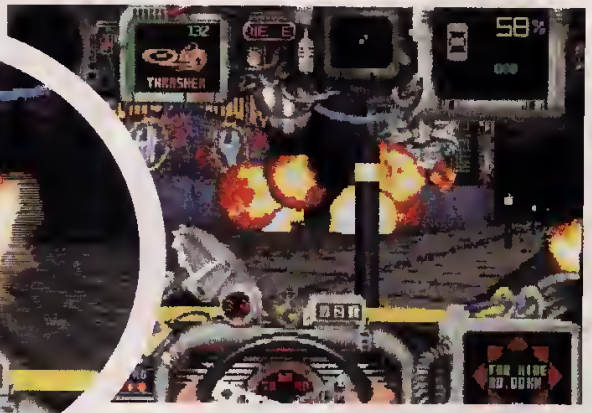
**la totale**
Cartes son compatibles
Sound Blaster
Lecteur CD-Rom

moins de 400 F
moins de 450 F



*Pas de discrimination : un client, c'est un client.*

*Qui c'est? c'est le livreur de dynamite !*



course contre le temps qui s'engage: vous devez repérer sur le plan l'itinéraire le plus rapide, puis foncer (ici, on oublie le code de la route!) à travers les villes, les forêts et les canyons. Et là, pas de quartier. un gêneur ? Trois coups de lance-flammes et basta ! Si on notait un jeu au litre d'hémoglobine déversé, ce remake de Car Wars obtiendrait sûrement la palme. Tous est permis, même d'écraser les piétons (depuis le temps qu'on essayait dans Grand prix F1), mais attention, les piétons ça tâche ! Kémo apparaît comme une cité particulièrement sombre avec des quartiers résidentiels, des centres commerciaux, des usines désaffectées, et des magasins d'armes. La peur au ventre, vous devrez traverser des zones contrôlées par de dangereux gangs. Ceux qui ont aimé Akira retrouveront avec joie l'ambiance sanglante des courses poursuites nocturnes sur les grands boulevards au milieu des explosions Lorsqu'un client vous a promis 500$, qu'il ne vous reste que 35 secondes et que des petits malins s'obstine à vouloir vous réduire en cendres fumantes . bonjour le stress. Parfois il vous faudra déposer une bombe, ou bien assassiner un agent de l'Omnicorp, voire même transporter un poisson rouge jusqu'au lac.

Même si Quarantine contient une once de réflexion et d'aventure, il reste avant tout un jeu d'action pur et dur doté d'une réalisation en béton. Vous évoluez dans un monde en 3D texturée magnifique. On se croirait vraiment dans Manhattan 1997 : le Bronx, les rues faiblement éclairées par des carcasses calcinées. L'animation est quand à elle complètement hallucinante et même si la fenêtre de jeu n'est pas immense, ça speede un max et il faudra de toute urgence apprendre à maîtriser votre monstre mécanique. Si vous trouvez que c'est trop lent (?) vous pouvez réduire les détails mais la pixélisation sera alors plus flagrante.

*Le punisher, c'est cher mais y a que ça de vrai !*

La bande son se révèle du même acabit. Vous entendrez des hurlements plus vrais que nature, le crissement des pneus sur l'asphalte brûlant, des «Hey, taxi» d'un nouveau client potentiel (potentiel s'il ne se fait pas écrabouiller avant...), et le doux son de la gatling (en attendant le canon à fission). Sachez aussi que la version CD ne vous apportera que des musiques (superbes au demeurant) en plus, une intro MPEG de qualité et la possibilité de jouer avec le CD musical de votre choix comme fond sonore.

*Kénéda Fred*

**L'avis d'un fou du volant**

**Amis** **«Doomiens», bienvenue dans Quarantine ! Au risque de heurter les âmes sensibles, Gametek nous a concocté un soft particulièrement violent et défoulant.**
**Le scénario n'est pas vraiment original, mise à part l'idée du taxi que je trouve géniale. Il faut reconnaître que jouer aux autos tamponneuses et découper les gens en rondelles apparaît comme un argument assez mince pour nous retenir collés à l'écran durant de longues nuits de combats acharné.**
**Techniquement, le jeu en satisfera plus d'un. Bien sûr, on aurait aimé des paysages un peu plus escarpés. C'est vrai quoi, il n'a aucune descente de la mort où on aurait pu battre tous les records de vitesse. Il manque aussi la possibilité (à l'instar de Doom) de jouer en réseau . Pourtant Quarantine renouvelle le genre et une fois le maniement du bolide assimilé, on s'éclate comme des fous (que l'on n'est pas, pas de méprise !). Et n'est ce pas là le principal pour un jeu ? Allez j'vous laisse, j'ai un client sur le feu !**

**13/20**

- **Violent, sanglant, défoulant.**
- **Animations rapides**
- **Super hurlements**

- **Ergonomie douteuse**
- **Répétitif**
- **Installation de la honte**
- **CD sous exploité**

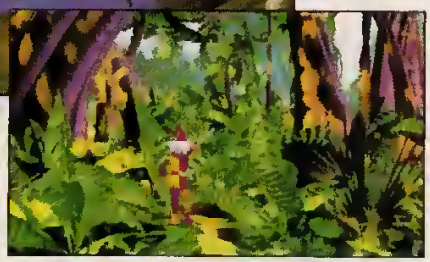
105

# M' SIEUR BOUFFON DANS LA FORÊT

# KYRANDIA 3 : Malcolm's Revenge

**Westwood est l'un des éditeurs phares sur PC. Avec des jeux comme Dune 2, Lands of Lore et les deux premiers Kyrandia, ils ont définitivement assis leur réputation de graphistes talentueux. Malcolm's Revenge en est la parfaite illustration mais avec les défauts spécifiquement kyrandiens en plus.**

*Kyrandia 3 vous réserve quelques surprises bien agréables*



*Devenir un as du coupe-coupe est utile pour avancer en pleine jungle.*

**KYRANDIA 3**
**Malcolm's Revenge**
aventure

Westwood
Virgin Games

en français

**config mini**
386 DX
Lecteur CD
DOS / VGA - Souris

**la totale**
Cartes son

moins de 400 F

Westwood persiste et signe le troisième épisode de Legend of Kyrandia . Malcolm's Revenge. Comme son nom l'indique, ce jeu d'aventure vous glisse dans la peau du bouffon psychotique et anti-écolo (il détruisait les arbres !) du premier volet de la saga.
Dans quel monde erre-t-on ? Comme si l'actualité et les films américains ne suffisaient pas à faire un héros du premier criminel venu ! La vente de Kyrandia 3 pourrait provoquer la naissance d'une dizaine de serial killer qui iront massacrer des petites vieilles dans les supermarchés déguisés en bouffon !
A part son idéologie contestable, Malcolm's Revenge a su changer l'essentiel tout en gardant l'essentiel (comment ça, vous avez déjà entendu ça quelque part ?). Les graphismes sont toujours aussi magnifiques, mais en images de synthèse cette fois-ci. Finis les jolis petits dessins pixel par pixel, aujourd'hui on résonne en trois dimensions. Le résultat étant sinon convaincant du moins probant. Ce qui m'avait le plus enthousiasmé chez Westwood, c'était le style graphique de jeux comme Legend of Kyrandia ou Lands of Lore. Avec l'utilisation de 3D Studio, ils ont perdu une partie de leur originalité. Les décors du jeu restent superbes, mais ils sont moins "Westwood", ils ont perdu leur identité. Après une pareille tirade, une petite larme de nostalgie s'impose, ainsi qu'une ligne de silence.
Ceci fait, venons en aux faits. Certains effets graphiques spécifiquement 3D (morphing) sont réellement spectaculaires.
L'ambiance sonore du jeu n'a pas été oubliée avec de superbes voix digitalisés qui seront traduites en français et des bruitages de qualité. CD oblige, l'introduction et les quelques scènes intermédiaires sont à tomber par terre. Et le jeu ? Il est plus original que les précédents, Malcolm oblige ! Il peut adopter trois attitudes différentes au cours des dialogues (doucereux, menteur et «normal»= sarcastique) et sa mauvaise conscience le soutient de conseils peu avisés. En revanche, les énigmes sont illogiques et Malcolm's Revenge est sans doute l'un des jeux d'aventure les plus frustrants jamais sortis à ce jour. Être obligé de recommencer 107 fois la même action pour obtenir des objets qui apparaissent aléatoirement ou trouver des combinaisons de chiffres à faire ressusciter Einstein, sont des défauts qui tuent net le plaisir de jeu. Il faudra qu'on explique aux messieurs de Westwood ce que signifie le mot «jouabilité».
Bref un jeu agréable avec la solution sous les yeux.

Thierry Falcoz

**13/20**

- **Décors en images de synthèse**
- **Ambiance sonore**
- **On est un affreux**

- **Enigmes illogiques**
- **Répétitions**

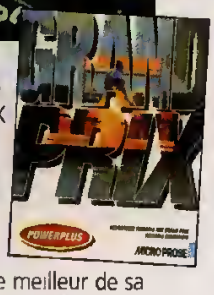
Le jeu d'aventure façon Westwood ne fait pas l'unanimité mais bénéficie d'une bonne réalisation.

## POUR QUELQUES DOLLARS DE MOINS...

# POWER PLUS MICROPROSE

**Les jeux anciens à prix cassés affluent sur le marché. Parmi les collections proposées, comment s'y retrouver ? Heureusement (Ouf ! Merci mon dieu !) PC Fun est une mère pour vous et vous aide à réaliser les meilleures affaires.**

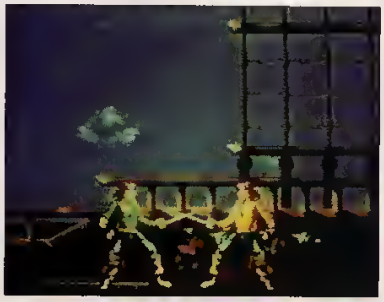
## Ayrton, Damon, Nigel et les autres




Commençons avec FORMULA ONE GRAND PRIX puisque c'est la plus grande surprise de cette collection à petit prix. Sorti il y a deux ans sur PC, ce simulateur de Formule 1 est toujours le meilleur de sa catégorie. La vue depuis le véhicule est très réaliste et donne l'impression de visionner une caméra embarquée lors de la retransmission d'un grand prix. Vingt-cinq concurrents vous disputent le titre lors d'un championnat du monde qui se déroule sur seize circuits. Boîte de vitesse, freins et ailes (sur la boîte !) peuvent être configurés pour rendre le jeu plus réaliste. De plus un upgrade permet d'y jouer avec un copain (et un deuxième ordinateur) et là c'est le pied absolu ! Un soft absolument indispensable. Alors à ce prix là

## P!i!r!a!t!e!s

PIRATES! GOLD vous place au commandement d'un bateau au XVII ème siècle dans les Caraïbes et combine aventure-action et arcade. Votre habileté vous conduira à diriger une flotte de pirates ou de corsaires suivant votre caractère. Abordez des navires ridiculement armés, évitez les vaisseaux puissants, pillez les riches villes des Antilles et retirez-vous avant de succomber à vos nombreuses blessures. Lors de vos escales, n'oubliez pas de faire du charme à une riche héritière et vous profiterez d'une vieillesse heureuse. Des heures d'amusement pour les petits et les grands. Un autre indispensable.



## Vu à la télé

F-117A est LE simulateur de vol des fourbes et des lâches. Approchez l'ennemi et éliminez-le avant qu'il ait pu comprendre ce qui lui arrive. Plaisir absolu garanti ! Revivez les joies de la guerre froide, retournez au VietNam, visitez Cuba et la Corée du Nord. Mais surtout réservez une place de choix à la guerre du Golfe dans ce bombardier furtif qui à fait la joie des présentateurs de CNN. Encore un indispensable ! (NDR : C'est pas de ma faute si cette collection est super)

Parmi les autres titres de la collection POWERPLUS GS 2000, ou Gunship 2000 pour les intimes, est un excellent simulateur d'hélicoptère. Si ses graphismes sont moins fouillés que ceux de Comanche, il est en revanche plus réaliste, propose plusieurs appareils et offre des scénarios qui combleront de joie les adeptes de la World Compagny. Une excellente affaire pour les fans d'hélico ! L'investissement dans F-15III est plus discutable (Enfin ! entame le chœur des lecteurs ruinés). Sa jouabilité est bonne, mais ses graphismes un peu trop sommaires font qu'il ne se détache pas de ses concurrents. Pour le prix il est tout de même envisageable. Enfin, dernier à tous points de vue, DOGFIGHT. L'idée de mélanger les époques et les appareils est bonne mais mal réalisée. On s'ennuie ferme... A éviter.

Voilà ! Cinq bons produits sur six, on peut dire que cette collection est un succès. Radins, petits budgets et chasseurs d'affaires seront sans doute rejoints par les joueurs avisés qui sont de vrais joueurs avisés !

Si vous avez raté ces produits lors de leurs sorties ou si vous n'aviez pas de PC à l'époque, c'est le moment de compléter votre collection avec la leur.

A quand la suite, m'sieur Microprose ?

*Laurent Guerder*

# DAWN PATROL

**Un nouveau simulateur de vol sur la première guerre mondiale ? Alors, Dawn Patrol ou Down Patrol ?**

L'interactivité de ce simulateur de vol 14-18 nous avait séduit lors des préviews. Une doc animée affichée à l'écran sur laquelle on clique pour choisir ou modifier sa mission, son camp, son type d'appareil et ses adversaires est une trouvaille. De plus, pour ceux qui possèdent une machine puissante, les graphismes en SVGA sont superbes et on a jamais vu autant d'appareils à l'écran lors de certaines missions. Tout cela annonçait un grand jeu. Malheureusement l'interactivité n'est pas réussie et on est obligé de passer sans cesse par le sommaire lorsqu'on ne suit pas une progression linéaire. Pendant l'action, on est surpris de voir les avions français porter des cocardes anglaises alors que la doc insiste sur le côté historique. L'identification devient difficile pour un amateur de la période "Empire nie notre identité nationale et se moque de nos glorieux héros" nous à déclaré le colonel(R) Fred à qui nous avons présenté le jeu.
L'installation en SVGA est réservée à une élite. Le driver fourni nécessitant des manipulations savantes, déplacées de nos jours. L'affichage des instruments de vol en option et la similitude de comportement entre les appareils font de Dawn Patrol un jeu d'arcade plutôt qu'un simulateur. Pourquoi pas ? Mais alors on aurait souhaité disposer de modes de difficulté qui en soient. Les montées en régime des moteurs sont mal rendues et l'ergonomie favorise les poulpes et leurs nombreuses tentacules au détriment des humains.
Dommage que les poulpes ne jouent pas aux jeux vidéos ! Enfin, le plus gros problème est que le mode de carrière dont dispose Dawn Patrol est détestable et que l'intérêt du jeu s'en trouve largement altéré. Il y a trop peu de missions dans une carrière et elles ne s'enchaînent pas automatiquement. On pleure et on continue à jouer à Red Baron...

*Laurent Guerde*

**12/20**

**Un jeu édité par Empire**

# WACKY WHEELS

**N'avez vous jamais fait un cauchemar dans lequel vous vous retrouviez au volant d'un Kart en compagnie d'un hérissons, d'un canards et d'un chameau? Wacky Wheels, nouveau jeu d'Apogee Software se propose de vous le faire revivre.**

Wacky Wheels est avant tout une copie du célèbre Mario Kart de Nintendo. Jusqu'à là rien de bien excitant. Au premier abord le véhicule peut paraître peu maniable, on a en effet bien souvent tendance à déraper et à se retrouver dans le décor ! Pourtant, après un court temps d'adaptation, vous conduirez sans peine le "bolide". Dés lors, vous pénétrez au cœur de l'action ! Comme toutes les courses de voitures, le principe est fort simple: prendre habilement les virages et éliminer -sadiquement- un à un vos concurrents.
Ces petits hérissons qui peuplent la route vous agacent ? N'hésitez pas. Écrasez les, ils feront de parfaits projectiles une fois mis en boule. Sous ses airs de "Tonton Mickey", Wacky Wheels recelle en fait une violence diabolique. Ne soyez donc pas surpris si l'un de vos ennemis vous envoie une bombe ou vous lance une boule de feu. A vous de répliquer avec ruse et dextérité de la manière qui convient.
Vous rencontrerez au fil des compétitions toutes sortes de bestioles: panda, chameau, pélican et autres animaux cocasses aux mimiques profondément désopilantes. Revers de la médaille, les décors, trop dépouillés ne sont pas digne du PC.Heureusement, ce détail ne diminue en rien l'intérêt du jeu. Les musiques sont de grande qualité et adaptés au genre arcade; en outre les klaxon et les rugissements des moteurs ponctuent admirablement la course. Si l'option "serial modem" est intéressante, "Two player game" (jeu à deux sur le même écran) l'est beaucoup moins. la vision de la piste étant réduite, le confort du joueur s'en trouve considérablement pénalisé. Un 486 est cependant nécessaire pour disposer d'une animation fluide, autrement le jeu reste trop saccadé, ce qui est fort dommage. J'attend avec impatience la version complète pour entreprendre une course avec l'ensemble de la rédaction ! Mais que reste-t-il aux consoles ?

*David Lichenti*

**12/20**

**Un jeu d'Apogee Software, diatribué par Logitime et disponible en version shareware sur le CD-Rom démo.**

# KRYPTON EGG

**Le doux souvenir d'Arkanoid berce encore vos nuits ? Alors accrochez vous par ce que c'est reparti pour un tour !**

Krypton Egg est un casse brique : cela pourrait s'arrêter là mais derrière ce nom psychédélique se cache un redoutable insomniaque. A peine votre croisade entamée que les premières difficultés apparaissent sous la forme de petits êtres qui s'échappent par le haut en tourbillonnant autour du plateau.
Débarrassez-vous en rapidement, sans quoi votre tâche destructrice risque fort de se compliquer ! Krypton Egg mettra vos réflexes à rudes épreuves: tel un acrobate en équilibre instable, il vous faudra constamment jongler avec boules et objets aux vertus insolites

Krypton Egg dispose d'une ribambelle de bonus tous plus délirants les uns que les autres: c'est là son atout majeur ! Certains comme l'ampoule barrée plongeant l'écran dans l'obscurité totale, pénalisent le joueur;
d'autres au contraire, lui assurent un certain confort. Ainsi votre raquette peut en un clin d'oeil se transformer en un vaisseau spatial totalement mobile; le jeu prend alors l'aspect d'un classique shoot'em up. Revers de la médaille, on a parfois un peu de mal à s'y retrouver tant le nombre d'objets animés à l'écran est important. A vous d'user judicieusement de ces options, et d'établir la stratégie à adopter pour franchir le seuil du niveau suivant.
Côté réalisation, le jeu est

somptueux; les tableaux colorés agrémentés de bruitages convaincants nous attirent. Quant à la maniabilité elle est parfaite, la raquette répondant immédiatement à chacune de nos sollicitation. Sans être novateur, Krypton Egg apporte un second souffle au casse brique. Mêlant des éléments de différents jeux, il parvient à susciter notre curiosité La version complète comporte prés de 60 niveaux: de quoi meubler de longues nuits d'insomnies !

*David Lichentin*

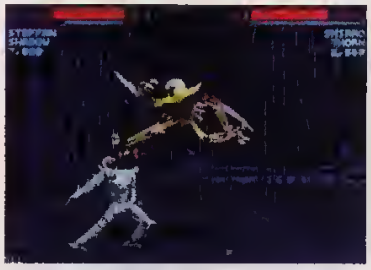
**14 /20**

**Un jeu édité par C2V et disponible en version shareware sur le CD-Rom démo.**

# ONE MUST FALL

En l'an 2097, de terribles compétitions secouent la planète: pilotés par des hommes en mal de pouvoir, des robots s'affrontent jusqu'au trépas. Vous incarnez l'un d'eux, prêt à affirmer votre suprématie au cours de violents combats
Dés le premier abord, on est surpris par la précision de la réalisation. Tout droit sortis de 3D Studio, les androïdes s'intégrent parfaitement au décor. Ils s'articulent en effectuant une multitude de mouvements aussi dangereux que variés ; l'un d'eux consiste à projeter son adversaire contre une barrière électrifiée Cette prise est à la fois efficace et spectaculaire par son interactivité avec les décors. On s'adonne, comme sur console aux joies des enchaînement et des coups spéciaux ! Ceux-ci sont d'ailleurs signalés par des messages rappelant Street Fighter 2 (2 Hit Combo ...)
Le jeu est assez violent : ainsi, lorsqu'un robot est blessé, l'une des pièces le constituant se détache Au long des combat, les ombres des protagonistes marquent le sol C'est ce soucis du détail qui conduit à la l'élaboration de produits de qualité. Epic Megagames semble l'avoir compris.

L'atmosphère se dégageant de One must Fall est largement inspirée des manga japonais et les graphismes s'en ressentent Pour conserver cette homogénéité, il faut prendre soin de l'ambiance sonore. Ainsi, bras et jambes d'acier s'entrechoquent dans un éclat métallique, la foudre s'abat au loin dans un bruit assourdissant et une voix "Off" convaincante annonce le début du round En outre une musique "techno" intensifie l'action , surexcitant le joueur. Quant à l'animation, elle est fluide. J'ai rarement rencontré un jeu aussi rapide sur PC Certes, il est vrai qu'il faut disposer d'un 486-DX2 66 pour en profiter pleinement, mais un panneau de configuration permet de régler le niveau de détail à tout moment, par simple pression de la touche "ESC" Tout est parfait ou presque, on regrettera cependant les dimensions trop réduites du "ring" A deux One Must Fall est très prenant... dommage, que l'on ne puisse pas y jouer par l'intermédiaire d'un modem !
Ne disposant que de la version shareware, je n'ai malheureusement pas pu évaluer l'ensemble des options. Le produit complet devrait normalement offrir des possibilité encore plus folle comme par exemple la création de ses propres robots (NDLR . cette information nous a été communiquée par Logitime,



qui distribuera le produit en France) J'en salive d'avance ! Aussi incroyable que cela puisse paraître, One Must Fall a été "presque" entièrement réalisé par une seule personne C'est à n'en pas douter un sérieux concurrent de Rise of the Robot (dont la sortie est imminente)

*David Lichentin.*

**15 /20**

**Un jeu d'Epic Megagames distribué par Logitime et disponible en version shareware sur le CD-Rom démo.**

## Édito

Sous la dénomination découverte, nous vous proposerons à chaque numéro des produits qui vous emmèneront vers de nouveaux horizons. Ce seront des encyclopédiques, des éducatifs, où certains logiciels inclassifiables mais toujours du plus grand intérêt.
Les petits malins remarqueront que les vedettes de la rubrique bénéficient du support CD-Rom. Et oui, pour parcourir le corps humain, subir les délires de l'équipe des Monty Python, voyager sur les traces de Delacroix au Maroc, ou distraire pendant des heures les enfants avec des histoires, mieux vaut disposer d'une grande capacité de stockage. Heureusement certains arrivent encore à faire de superbe «petit» produit tenant sur une disquette, exemple la malédiction de Thanak.

Yann Renouard

## Il ne manque que belphégor

# Le Louvre, peintures et palais

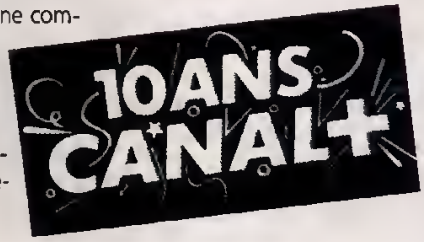
Montparnasse Multimédia et la Réunion des musées nationaux se sont associés pour vous présenter un de nos plus beaux musées nationaux, le Louvre. Deux parties principales dans cette œuvre, le palais du Louvre et les fabuleuses collections qui se trouvent dans ses murs.
Vous irez de l'an de grâce 1200 jusqu'au terrible 20éme siécle Si vous n'avez pas encore eu la chance de parcourir l'aile médiévale du Louvre, vous découvrirez les travaux du bon roi Charles V et le ridicule petit château à 10 tours des années 1200 (visites des cachots non comprise). Ne passez pas tout de suite à la présentation de la révolutionnaire pyramide en verre, le dépaysement est trop grand. Attardez-vous plutôt sur les collections 100 oeuvres exposées au Louvre vous sont présentées. Chaque œuvre est associée à une biographie de l'artiste peintre, plus une petit explication picturale ainsi qu'un plan vous permettant de situer

le tableau dans le musée au cas ou vous iriez faire un tour sur les lieux 30 tableaux possède une étude picturale très poussé, comprenant une étude de la composition et un commentaire lié au sujet choisie Vous découvrirez pourquoi les malheureux du radeau de la méduse font des signes désespérés avec de maigres mouchoirs (en l'occurrence, il existe un ridicule petit bateau à l'arrière plan du tableau). Un CD d'exception qui sort début décembre pour 399 F.

*Yann Renouard*

## Joyeux anniversaire
# 10 ans de canal +

Pauvres malheureux, imaginez-vous que pour ses 10 ans d'existence, Canal + a réalisé un superbe CD-Rom. Celui-ci regroupe des échantillons de toutes les émissions ayant attirées nos petits yeux pendant 10 ans. Vous avez même un reportage sur les animateurs de la chaîne comprenant un morphisme de la tête du coupable allant de la prime jeunesse à l'état extrême atteint, et des exemples des plus belles interventions au cours des émissions du prévenu. Là ou cela devient à pleurer, c'est que le CD n'est pas commercialisé. Alors croyez ce que l'on vous dit, c'est très bien, mais vous ne le verrez jamais. A moins que...




## Manu, tu descends ?
# Restaurants et hôtels de Paris

Vous vous demandez quel petit restaurant sympa vous pourriez aller fréquenter ce soir ?
Pas de problèmes, le CD de L'ODA est là. En parcourant ces diverses rubriques, vous découvrirez bien assiette à votre palais. Classements par critères géographique, par spécialités, par niveau de confort, ou par agrément du cadre, vous vous y retrouverez aisément. Au cas ou le repas soit un peu trop arrosé, vous disposez en plus d'un classement des hôtels, enfin si vous arrivez encore à trouver comment on introduit un CD-Rom dans un lecteur.
Disponible pour 290 F.

## Télex

### Ziva la ziomu

Arrivé imminente dans le groupe des distributeurs de CD-Rom d'un grand du marché audio. BMG attaque sous le titre BMG Interactive Entertainement. Leur but, devenir un des incontournables de la fin 95.

### La bor diplôme

A Wolverhampton, ville assez perdue au milieu de l'angleterre, s'est ouvert cette année le premier diplôme officiel de Multimédia. 50 étudiants sortiront bientôt avec le titre très ronflant de Licencié en Multimédia. Avec la crise du travail, pas facile à replacer comme compétence, sauf chez nous comme pigiste, et encore...

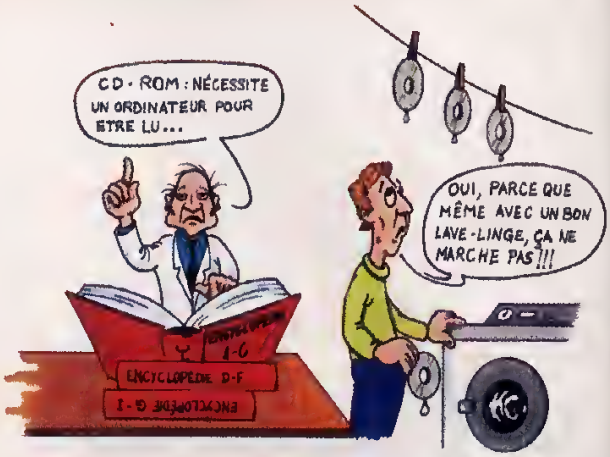
### Mon Auto

Les fous de la voiture ne se sentent plus de joie. Class Auto CD est un magazine sur CD-Rom dédié à ces superbes accessoires à quatre roues. Il ne cache rien des derniers modèles, le tout en images et en musique. Class Auto CD, 37 boulevard Sebastopol, 75001 Paris.

RECHERCHE
VENDEURS CONFIRMES
POUR RAYON
PC-CD ROM ET
RAYON AMIGA

Envoyer CV et photo au
11 bd Voltaire 75011 PARIS
ou Tél : (1) 43 57 48 20

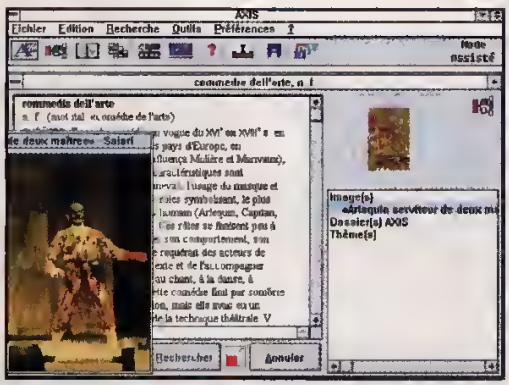
# LES ENCYCLOPÉDIES CD-ROM : Outil ou Gadget ?




**Les encyclopédies sur CD représentent-elles un pas en avant, quelque chose de différent, ou faut-il plutôt penser que l'encyclopédie multimédia est une sorte de cerise sur le gâteau qui n'apporte rien de nouveau ?**

Pour tenter d'apporter une réponse nous avons consulté un produit en français " Axis, l'encyclopédie multimédia de chez Hachette " et deux produits en anglais " The new Grolier multimedia encyclopedia " et " Compton's multimedia encyclopedia ". Cette dernière, publiée en 1986 et mise à jour en 1991, fait figure d'ancêtre, les deux autres déclinent avec des moyens plus modernes un principe identique.

On rêve de pouvoir disposer des milliers d'articles contenus dans les plusieurs volumes d'une encyclopédie traditionnelle sur un disque de quelques centimètres de diamètre pesant quelques grammes. Cette nouvelle possibilité de disposer à volonté d'images, de photos, de films et de musique qui viennent s'ajouter, sans les trahir, aux volumes désormais inutiles qui trônent dans la bibliothèque du salon est extraordinaire. A nous la liberté de circuler, de naviguer dit-on, sur un océan de savoir, illustré d'images et de sons, au gré de nos caprices ou de nos besoins, avec en prime la satisfaction de penser aux arbres épargnés. La réalité nous oblige cependant à nuancer nos enthousiasmes.



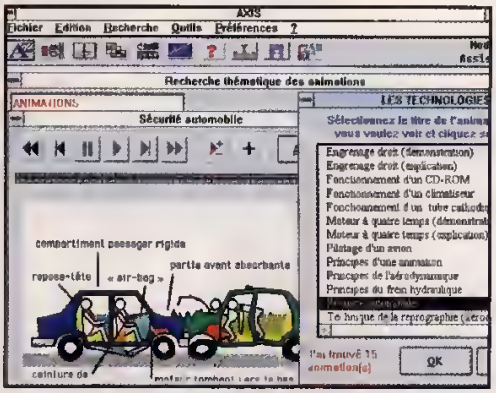

*Illustrations : pas forcément mieux qu'une encyclopédie traditionnelle*

## Des fonctions intéressantes

Il ne s'agit pas de sous estimer ce que l'encyclopédie sur CD nous apporte. C'est une masse d'informations que chacun de ces CD-ROM met à notre disposition. En plus du texte, sont à notre disposition des milliers d'articles, des dizaines de photos, des clips d'animation et des illustrations sonores, accessibles instantanément. ça n'est pas rien.

L'encyclopédie CD se révèle également d'une grande utilité lorsqu'on entreprend une recherche. Les ressources de "l'hypertexte" se mettent alors à notre service pour accélérer et faciliter l'accès à de nombreuses entrées liées par un thème, un lieu, une époque, une série de mots. Les listes s'affichent instantanément alors que même avec l'encyclopédie traditionnelle la mieux pensée , il faut manipuler plusieurs volumes pour parvenir aux mêmes résultats et passer beaucoup plus de temps pour cerner l'objet de la recherche. Avec un peu d'entraînement les potentialités de recherches se multiplient. On peut alors relever sur une idée ou un thème une grande quantité d'articles qui font le tour de la question. Dans ce domaine, il semble que le CD-ROM apporte un "plus" indéniable. Il est également évident que, pour ceux qui doivent apprendre à rechercher des informations dans ce type d'ouvrages (lycéens, étudiants, etc.), le CD-ROM représente un moyen d'apprentissage de première qualité. En apprenant à manipuler celui-ci on se forme également aux méthodes qui permettent de mener des recherches dans une bibliothèque ou un centre de documentation. Au nombre des avantages il faut ajouter la possibilité de capturer tout ou partie d'un article, de l'imprimer ou de l'exporter vers un autre fichier. Au pire, le Compton vous permet de stocker les notes prises et de les récupérer sur votre traitement de texte. C'est un atout non négligeable pour qui ne dispose pas d'un photocopieur à la maison et souhaite néanmoins garder les traces de ses recherches (ne serait-ce que pour les poursuivre dans une encyclopédie traditionnelle).

Cette fonction permet aussi de tirer sur papier les parties choisies qui auront été préalablement sélectionnées grâce au plan de




*Des animations parfois décevantes, à la limite du gadget.*

l'article auquel on peut accéder à la demande. On peut également capturer les photos proposées en illustration (Grolier).
L'encyclopédie devient alors une base de données de textes et d'images limitée certes mais d'une utilité indiscutable
On remarquera aussi que l'utilisation du CD-ROM n'entraîne aucune usure de celui-ci ce qui n'est pas toujours le cas de sa cousine en papier.
L'accès à de nombreux articles est agrémenté de la possibilité de consulter une ou plusieurs illustrations visuelles ou sonores. On peut aussi choisir de flâner en suivant les "tours photos " qui permettent d'explorer la réserve d'illustrations puis de passer à l'article correspondant.
Il faut souligner cependant que si "New Grolier Multimedia Encyclopedia"et "Compton's" livrent au lecteur les articles qui sont contenus sur le disque dans leur intégralité (parfois plusieurs dizaines de pages), Axis, en revanche, propose des articles pour le moins succincts qui laissent souvent le lecteur sur sa faim. Ceux qui souhaitent aller plus loin sont renvoyés alors à la consultation de la partie papier de l'ouvrage. Eh oui, il y a une partie papier (10 volumes pour " Axis "). Tant pis (ou tant mieux) pour ceux qui pensaient pouvoir se séparer des mètres de volumes qui occupent une partie des rayonnages de leur bibliothèque. Les auteurs expliquent que la lecture de longs textes sur écran est désagréable et malaisée, ils ont raison, mais le CD-ROM perd alors une partie des vertus décrites plus haut.
Bravo donc dans l'ensemble pour la partie encyclopédie. Pour le multimédia , les choses sont un peu différentes

## Un environnement souvent décevant

On apprécie bien sûr, les séquences où l'on assiste à l'éclosion d'une rose, ou à l'incendie du Hindenbourg (Grolier) par exemple. On apprécie aussi les diaporamas de "l'explorateur de savoir" qui nous propose des monographies illustrées et commentées sur plusieurs sujets, comme l'architecture à travers le temps ou les origines de la science. Tous ces éléments contribuent à donner à l'encyclopédie sur CD-ROM son originalité et à la démarquer de l'encyclopédie traditionnelle. Mais on reste un peu sur sa faim.
Il y a donc ce qui est annoncé, des images, de petits films, des sons enregistrés mais au bout du compte tout cela reste souvent anecdotique. Est-ce parce que les images occupent encore une trop grande place en mémoire qu'elles sont si rares? Beaucoup plus en tout cas que sur une encyclopédie papier.
Sur un ordinateur de qualité moyenne ces illustrations sont loin de la qualité de photos pleine page qu'on trouve dans les ouvrages papier, même s'il serait injuste de dire qu'elles sont vraiment mauvaises.
On aurait voulu plus, et mieux, que certaines petites animations (Axis) et que les extraits d'actualités qui restent d'un niveau bien superficiel et d'une qualité esthétique parfois contestable. Il y a encore des progrès à faire pour parvenir à utiliser le son et l'image comme des éléments à part entière et non comme de simples auxiliaires du texte.
Pour ce qui est du son, on dispose certes du cri de plusieurs animaux, du son de nombreux instruments et de quelques morceaux de musique mais on se demande si cela ne tient pas plutôt du gadget et si cela justifie l'acquisition d'un ordinateur plus puissant, d'un lecteur de CD-ROM et de la carte son indispensables pour que l'encyclopédie tourne?

## Des potentialités à développer

Les énormes facilités de recherche et d'accès à l'information font de l'encyclopédie CD-ROM un auxiliaire fabuleux. Les logiciels présentés dans cet article sont des précurseurs et nous sommes convaincu qu'on peut faire mieux en matière d'utilisation de la dimension multimédia des encyclopédies sur CD-ROM. Il faudra conquérir de façon originale ce nouvel espace et inventer une écriture spécifique, un peu comme le cinéma des origines qui mit quelque temps à se détacher des formes théâtrales pour trouver sa personnalité.

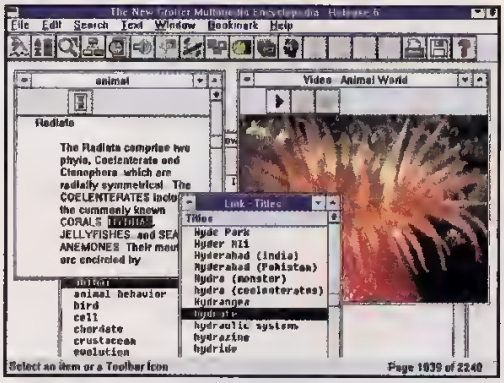
Les produits qui sortent actuellement sur le marché tels que "l'homme avant l'homme" ou "insectes et petites bêtes" ouvrent des pistes passionnantes et nous attendons avec impatience la prochaine génération des encyclopédies CD et des produits qui exploiteront à fond les potentialités du multimédia

*Ruben Ibanez*

**. jargon .**

**Hypertexte :**
Système qui permet d'accéder à une page d'information en cliquant sur un mot, une phrase ou une autre page d'un texte.

*L'avantage de l'encyclopédie CD : une recherche facilitée.*



*Voila une vidéo qui se justifie!*

# L'AVENTURE INTERIEURE

# 3D CORPS HUMAIN

**Le rêve de tout homme normalement constitué, lorsque l'on évoque le concept de corps, a plus de chances de tourner autour de la notion de volume que celle, plus prosaïque, de longévité. Surtout si le corps en question est plus du genre à abuser des UV qu'à ahaner en passant la serpillière sur le sol. On ne se refait pas ! Et là, vous allez être servis ! Puisque nous sommes entre hommes, approchez vous donc. Bon, ça va, vous aussi les filles, vous pouvez écouter !**

**3D CORPS HUMAIN**
encyclopédie

Edusoft
Knowledge Aventure

en français

**config mini**
486 DX 33 - VGA
CD Rom
DOS - Windows
(en mode fenêtré)

**la totale**
Cartes sonore SB
Souris

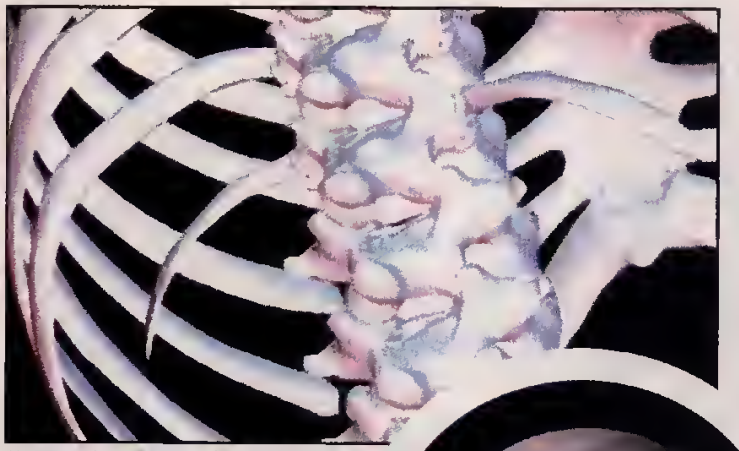
moins de 500 F

Résolument tourné vers la vulgarisation aisée de l'anatomie humaine, ce programme se propose de vous offrir un corps virtuel et de vous laisser toute latitude pour jouer avec (oh oui, encore !). Mais, pas de lueur égrillarde au fond de ces yeux qui doivent repousser vos oreilles pour pouvoir contempler l'humanité souffrante. Votre principal outil de travail sera la souris. On a les prolongements que l'on mérite.

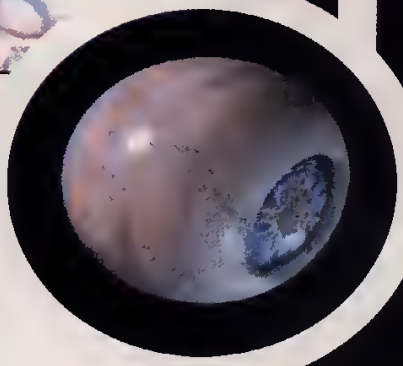
Même sans aucune notion médicale préalable, vous serez bientôt en mesure de vous déplacer dans votre corps sans boussole. Oui, vous avez bien lu "déplacer". Car là réside la force du logiciel. Quel que soit le module dans lequel vous errez, le mouvement reste roi. A vous de choisir !

## UNE EXPLORATION EN RELIEF

Le chapitre à adopter d'entrée est celui du théâtre en 3D. Une quinzaine de films vous offrent un voyage que vous n'êtes pas prêts d'oublier. Modélisées en images de synthèse, les différentes parties du corps s'offrent à vous sous tous les angles. Vous pouvez tourner autour ou plonger au coeur même de votre anatomie. Parcourir l'œsophage pour atteindre l'estomac donne l'impression de suivre le Canyon de la Mort pour aller détruire l'Etoile Noire de la Guerre des Etoiles. Et tout ceci avec un confort d'exploration d'un très haut niveau. Le spectacle peut se faire classiquement, dans une fenêtre et en deux dimensions. Mais placez les lunettes fournies sur votre nez (vous savez, cet appendice si long qu'il pénètre 10 minutes avant vous dans une pièce) et cliquez sur le bouton 3D puis sur celui du plein écran. C'est le summum ! Le relief envahit votre moniteur et le squelette tournoyant que vous admirez semble se précipiter vers vous. On comprend plus aisément la structure de certains organes ou le jeu d'articulations délicates (comme le genou) de cette façon. La mor-

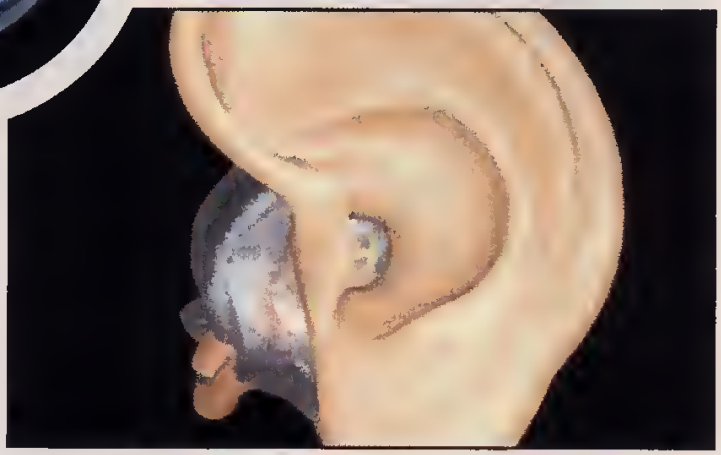


*Une cage thoracique que l'on se prend a espérer plus dodue.*



*T'as de beaux yeux, tu sais !*

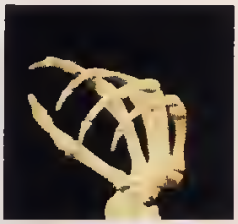
phologie du cerveau devient évidente et on a l'impression de pouvoir agir dessus et le malaxer jusqu'à ce qu'enfin la vie ressemble à nos aspirations. Ah, devenir un créateur ! Ça fait un peu peur.
La liberté est totale et très vite vous serez à l'aise entre les ventricules du coeur, vous voyagerez sans crainte le long de la moelle épinière ou suivrez sans angoisse le parcours du sang. Vous ne vous en souvenez plus ? Fallait écouter à l'école !
Ne ratez pas le film sur les synapses (ce ne sont pas des petites bêtes mais les connexions entre les neurones). C'est un



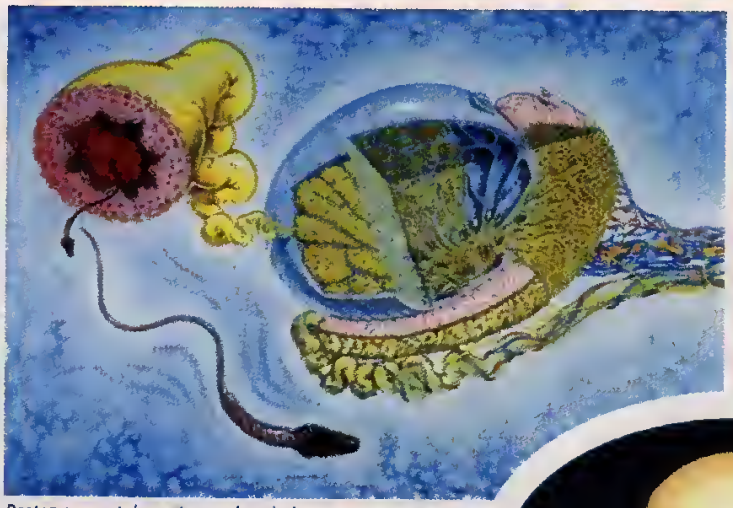
*J'ai cru entendre comme un petit bruit.*

**L'avis d'un utilisateur**

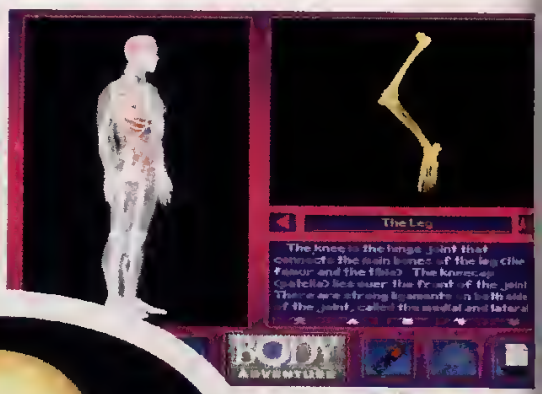
**Rien que le titre 3D Corps Humain aurait du me préparer au choc. Mais voilà, il faut toujours que je me crois plus blasé que les autres. Et mon coeur a fait tilt. Heureusement qu'il y a toujours un toubib pas loin. Ils ont pu me sauver à temps pour que j'essaie de vous faire partager le plaisir que j'ai éprouvé à l'exploration de ce CD.**
**La balade dans le corps en 3D, quel pied... Et la partie où vous jouez les docteurs. Quelle hécatombe durant le test ! Mais PC Fun me laisse si peu de temps pour suivre mes cours à la fac de médecine !**
**Alors, si pour une fois vous avez envie de voir votre copine de l'intérieur, plutôt que la découper vulgairement à la tronçonneuse (ça fait désordre et c'est difficile à remonter) procurez vous ce programme. Cela fait plus penser à un jeu en réalité virtuelle qu'à un éducatif classique. Les noms scientifiques évoquent alors des contrées fabuleuses ou des personnages mystérieux.**
**Dieu que le corps humain est beau une fois débarrassé de son enveloppe charnelle !**



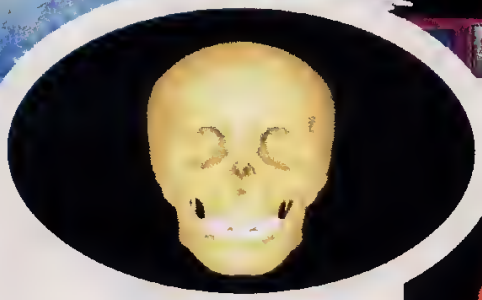
*Mais non, n'ayez pas peur ! C'est pas celle du percepteur !*



Restez couvert, la nuit sera chaude !

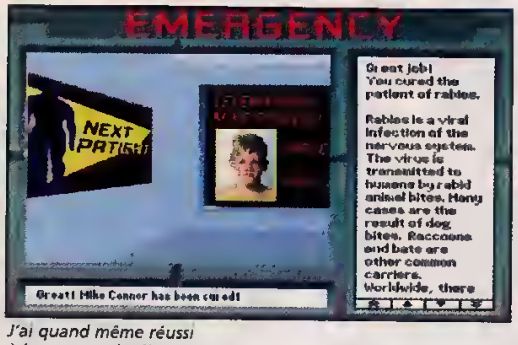



C'est vous qui faites bouger l'artic lation avec la souris GÉNIAL



Il vous rappelle pas quelqu'un ?

Respirez le bon air grâce à ces deux célèbres duettistes




J'ai quand même réussi à le sauver celui-là !

spectacle angoissant, où des orages magnétiques parcourent le cerveau dans des teintes bleutées. On se croirait dans une caverne hantée. Si l'oreille en général est traitée en détail du point de vue anatomique, le CD n'oublie pas la vôtre pour autant. Des musiques agréables soutiennent constamment la force des images. Les thèmes choisis s'accordent à la magie qui berce vos yeux.

## UNE ENCYCLOPÉDIE COMPLÈTE

Mais le voyage n'est pas terminé. Une encyclopédie vous attend de pied ferme. Mais ici, rien de classique Un corps humain en pied attend votre bon vouloir. D'une souris négligeante vous le ferez tourner dans tous les sens jusqu'à ce qu'il ait le mal de mer Vous nettoierez ensuite ! Choisissez la partie que vous voulez explorer et agissez. En bougeant votre sympathique rongeur vous actionnerez les articulations désirées à votre rythme ou irez régler le trafic sanguin entre les diastoles ou les systoles.
Une voix suave et des textes explicatifs (les deux malheureusement en anglais) vous donneront force détails sur les sujets choisis. Vous n'en deviendrez pas un médecin pour autant mais vous comprendrez enfin qu'un ligament croisé n'est pas un chevalier en armure allant chasser les infidèles du tombeau du Christ.

## ET SI ON JOUAIT AU DOCTEUR ?

Et pour vous délasser après ces moments éprouvants, venez donc jouer au docteur. Vous en avez toujours rêvé, avouez-le ! Vos essais sur votre petite cousine vous ont trahi ! Vous débarquez dans une salle d'urgence où, après un diagnostic sommaire, vous pénétrez dans l'organe malade et vous devez détruire de votre laser les cellules malignes.

*Alain Texier*

Bien. Par quoi on commence

**17/20**

- Une 3D FANTASTIQUE avec les lunettes
- Une approche très sympathique
- Je n'en vois pas

Un logiciel indispensable pour tous les ages !

**CHALLENGERS**

Edusoft commercialise un autre CD sur le corps humain. D'une aussi grande qualité, il est plus orienté vers l'information et l'éducatif que celui-ci. Les deux se complètent à merveille et leur possession ne fait pas double emploi.

# IFL INFORMATIQUE

TELEPHONE
(1) 44 89 88 88

AVEC

TELECOPIE
(1) 44 72 05 22

# TOSHIBA

## NOTEBOOK T1910/200

MicroProcesseur INTEL 486SX à 33MHZ • Mémoire vive de 4 Mo (extensible à 20 Mo, RAM format carte de crédit) • Disque dur interne de 200 Mo • Lecteur de disquette intégré 1,44 Mo • 1 connecteur PCMCIA TYPE III • Ecran monochrome Ultra STN 9,5 " • Livré avec MS-DOS 6.0, WINDOWS 3.1, EAO TEACH™ et une souris sans fil BALLPOINT™ MICROSOFT.
Poids de 2 Kg 90, Autonomie de 4 heures.

**8 799 FHT**
**10 436 TTC**

## NOTEBOOK T1910CS/200

MicroProcesseur INTEL i486SX/33 SL Enhanced • Mémoire vive de 4 Mo (extensible à 20 Mo, RAM format SIMM) • Disque dur interne de 200 Mo • Lecteur de disquette 1,44 Mo intégré • 1 Connecteur PCMCIA Type III • Ecran Couleur ULTRA STN 9,5" • MS-DOS 6.2 Windows 3.11• BallPoint Microsoft • Accélérateur graphique • Driver PCMCIA Cardware • Poids de 3,2 Kg • Autonomie 3 heures30.

**11 870 FHT**
**14 078 TTC**

## NOTEBOOK T2400CS/250

MicroProcesseur INTEL 486DX2/50 SL Enhanced • Mémoire vive de 4 Mo (extensible à 20 Mo) • Disque dur interne de 250 Mo • Lecteur de disquette 1,44 Mo intégré • 2 Connecteurs PCMCIA Type II/III • Ecran couleur double balayage 9,5"•VLB• Port SCSI-2 • Système Audio (HP, microphone, emplacement carte son) • MS-DOS 6.2 • Windows 3.11• Mouse Point • Accélérateur graphique • Poids de 2,95 kg • Autonomie de 3 heures 30.

**16 500 FHT**
**19 569 TTC**

71, rue de la Chapelle - 75018 PARIS — Ouvert du lundi au vendredi de 9H30 à 19H

• OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DU STOCK DISPONIBLE • TRANSPORT 142 FTTC EN SUS • CONTRE-REMBOURSEMENT 60 FTTC EN SUS

# La Géode chez vous !

**Edusoft nous propose un bon bain de poésie et de fraîcheur...**

**LES DECOUVREURS** encyclopédie

Edusoft
Knowledge Adventure

en français

**config mini**
386 DX 33
DOS - Windows
Sons - VGA

**la totale**
Sound Blaster 16
compatibles
indispensables

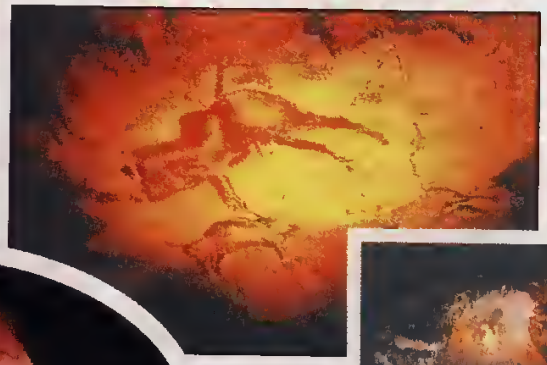
moins de 500 F

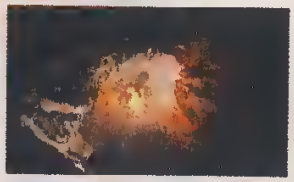
Dès le départ, nous sommes conviés à un fascinant voyage sur les traces de l'explorateur Magellan. Nous suivons la préparation de son périple, partageons avec lui les moments de découragement et la joie de la découverte, pour aboutir finalement au vingtième siècle et explorer l'espace dans la foulée du projet Magellan de la NASA (voyage vers Vénus).
Le film retrace toutes les péripéties de ce parcours et de ceux d'autres grands explorateurs. Une véritable splendeur.
Accompagnées d'une musique qui relègue à des décibels lumière celle que vous avez l'habitude d'écouter, les images d'une beauté saisissante déroulent leur fil harmonieux. Mettant en phase les ondes de votre subconscient avec les réminiscences ténues de la quiétude de l'Eden original que vous quittâtes il y a si longtemps (NDLR : arrêtez-le, il va disjoncter sous peu...)

Les paysages sont grandioses et habilement filmés. Les mouvements de caméra vous plongent littéralement dans ce monde fabuleux. Vous ÊTES Magellan ! Et fini le format timbre poste des habituelles vidéos sur PC. Le moteur d'affichage d'Edusoft se révèle très performant et autorise une grande qualité d'image. Plus de pixellisation disgracieuse ou d'à coups incessants. Le confort, quoi ! Assister à une aurore boréale de cette façon, ça a quelque chose de magique.
Le logiciel tourne autant sous DOS que sous Windows (en mode fenêtré). Mais le plaisir de la simple contemplation d'un film, aussi prenant soit-il, ne pourrait être entier. L'interactivité de l'informatique sait heureusement compléter la béatitude du spectacle et vous rend maître de la projection. Vous intervenez sur le film, le stoppez afin d'admirer

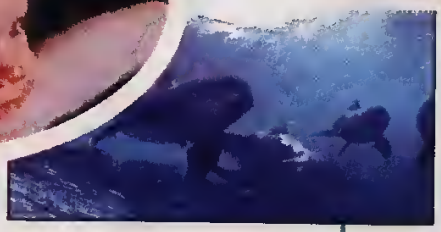
*Une encyclopédie accessible et très complète.*

*Ca vous change de vos vacances habituelles, non ?*





*Le frisson de la découverte a n'importe quel âge*



*L'écologie fait à présent partie intégrante de l'avancée de la science.*

les paysages, passez sans heurts d'un chapitre à l'autre, revenez sur un passage plus particulièrement intéressant.
Le programme va plus loin encore. Promenez la souris sur les images du film, vous ferez apparaître des bulles informatives vous proposant d'accéder à d'autres écrans. Et vous aboutirez alors à une véritable encyclopédie de la découverte accessible de multiples façons. Vous étiez un crac en géographie à l'école (vous savez bien, cet endroit où on fait parfois autre chose que de la baston ou de la drague) ? À partir d'un globe terrestre, localisez les endroits qui vous intéressent et vous aurez la description des événement s'y étant déroulés. Vous préfériez l'histoire parce que

## L'avis d'un utilisateur

**Quel spectacle ! On oublie vite son écran pour s'immerger dans un univers magique et rationnel. La force de ce CD réside dans l'alliance de la poésie des grandes découvertes avec la rigueur de la science. L'ensemble du logiciel est passionnant. Le film est un habile prétexte à une fabuleuse balade dans le savoir. Tout vous pousse à la rêverie. L'homme se prend pour un dieu face à ce qu'il sait faire, même s'il reste un microbe face à ce qu'il pourrait faire. Mais voir Armstrong poser le pied sur la lune quelques secondes après que Magellan ait découvert son détroit, quel raccourci saisissant !**

Atmosphère, Atmosphère

## La France perd l'Amérique

### "BIEN FOL QUI S'Y FIE..."

*En 1540, François 1er décide d'envoyer des colons en Amérique du Nord. Six ans plus tôt, Jacques Cartier à provoqué une grave crise politique et religieuse en prenant possession, pour le roi de France, «des terres vacantes de l'Amérique du Nord». Par son geste le fondateur de Mont-Royal, qui deviendra Montréal, remettait en cause le partage du nouveau monde que le pape avait arbitré en 1493 au seul profit des Espagnols et des Portugais. À l'annonce de cette nouvelle, Charles-Quint fit représenter au roi de France que cette expédition était une violation de ses droits et mettait la paix en danger. François 1er répondit avec un aplomb incroyable que des pêcheurs basques et bretons avaient découvert ces côtes trente ans avant Christophe Colomb et qu'il ne faisait que rentrer dans ses biens et officialiser un état de fait. Il refusait de plus d'accepter que la découverte d'une terre fut un titre suffisant pour se l'attribuer et prônait pour cela une occupation effective. Sa mauvaise foi n'alla pas jusqu'à présenter son expédition comme une mission de conversion des indigènes, le chef de l'expédition étant protestant, mais gageons qu'il a dû l'envisager... C'est ainsi que pendant un temps, l'Atlantique nord prit le nom de Mer de France sur les cartes maritimes.*

la prof avait une mini-jupe ? Jetez-vous sur la frise chronologique et son classement par dates. De toute façon, vous ne serez pas déçu.
Les renseignements abondent, détaillés mais accessibles, toujours illustrés de superbes graphismes. Là aussi, un clic sur l'illustration vous enfonce plus profondément dans les explications. Les textes savent rester concis et présenter de nombreuses anecdotes. Et si vous étiez un peu sceptique quant à la définition d'un mot, passez langoureusement votre souris sur le fautif et le glossaire satisfera votre curiosité.
Un module éducatif propose différentes activités comme la construction d'un compas ou la réalisation d'un prisme. Et pour se délasser d'une dure journée, sautez donc dans le chapitre du jeu. Ne vous perdez pas dans le labyrinthe en 3D. Vous glanerez des indices utiles pour répondre à l'énigme vous permettant d'accéder au niveau suivant.

*Alain Texier*

*La technologie aura toujours besoin de l'homme. Rassurant*

**18/20**

- La poésie et la science pure intimement mêlées
- Il faut quand même un CD-Rom

Un voyage fabuleux sur notre planete

Ce film est projeté au Futuroscope de Poitiers sur écran géant vous entourant sur 180°. Tourné selon le procédé IMAX, il vous place au coeur même de l'action. Allez-y si vous pouvez... c'est autre chose que Sourisland !

## La France perd l'Amérique

Atmosphère, Atmosphère

### "APRÈS MOI LE DÉLUGE..."

*En 1608 Champlain fonde Québec. Côté anglo-saxon, les Pères Fondateurs ne débarqueront du Mayflower dans la baie du Massachusetts qu'en 1620, et quinze ans après leur arrivée c'est encore un français, Jean Nicollet, qui atteindra le premier un village indien nommé Chekakou, qui deviendra... Chicago ! Mais ces excellents débuts ne seront pas suivis par une volonté de colonisation comparable à celle des Anglais. En 1663 au Canada, il n'y a qu'une femme pour six candidats aux mariage. Pire encore, au début de la guerre de Sept ans, en 1757, les Anglais disposent en Amérique de crédits vingt-cinq fois supérieurs et alignent 90.000 hommes contre 16.000 Français. De plus, ils s'allient à prix d'or avec Frédéric II de Prusse pour immobiliser la plus grande partie de l'armée française en métropole. A la fin de ce conflit en 1763, le traité de Paris leur livre le Canada, l'Acadie, Terre-Neuve et le Cap Breton ainsi que la rive gauche du Mississippi. Officiellement, il reste à la France la Louisiane fondée par Cavelier de la Salle en 1682. Mais après avoir fondé la ville de Saint-Louis, en 1764, ses habitants apprirent avec surprise qu'ils étaient Espagnols depuis deux ans. Par un traité secret, Louis XV avait cédé la Louisiane à son cousin Charles III d'Espagne, afin qu'elle ne tombe pas aux mains des Anglais. Les Espagnols n'y enverront vingt-cinq soldats qu'en 1767 pour une occupation sans heurt. La Louisiane redeviendra officiellement française de 1800 à 1803 puis sera cédée définitivement aux Etats-Unis par Napoléon .*

*Benjamin FRANKLIN, ambassadeur à Paris, poussera la France à intervenir aux côtés des insurgés américains*

LAURENT GUERDER

**À lire :** *Les Découvreurs, Daniel BOORSTIN Coll.BOUQUINS-Laffont 1988*

Chaque semaine sur la FM

la 1ère émission radio de l'électronique et de la micro-informatique

avec

MC 2 PRODUCTION

Pour connaître votre fréquence et vos horaires de diffusion :

16 (1) 49 61 02 12

# NONSENSE MULTIMEDIA

# MONTY PYTHON'S COMPLETE WASTE OF TIME

**Si vous avez envie d'aller nulle part, sautez sur ce CD-Rom hors-norme. Attention, la chambre à l'asile n'est pas comprise dans le prix du logiciel !**

**MONTY PYTHON's complete waste of time**
inclassable

7 th Level
Ubi Soft

en anglais

**config mini**
386 DX 33 - 4 Mo
Carte sonore
CD-Rom
Windows, Sound
VGA

moins de 500 F

Jetez vos certitudes, le cartésianisme a vécu ! Après un bain dans la folie, la vie ne sera jamais plus comme avant. Tout risque de vous sembler terne et fade si vous avez la faiblesse d'accepter l'absurde, ne serait-ce que le temps d'explorer le CD des Monty Python. Il est facile de s'immerger dans l'univers onirique de ces six individus peu recommandables. Le véritable courage consiste à envie d'en sortir. Qui sait si ensuite vous ne rêverez pas d'un pied géant venant mettre fin au caquetage incessant de cette épouse, qui s'obstine à vous vouloir ambitieux et beau (alors que vous l'êtes déjà !) ?

L'humour anglais restera toujours assez hermétique aux pauvres continentaux que nous sommes. Nous préférons souvent penser que nos chers voisins en sont dépourvus plutôt que de faire l'effort d'y adhérer. C'est se priver d'un monde où les chemins, sinueux et tortueux, débouchent toujours sur quelque chose de surprenant. Ne soyons pas masochistes. Pour une fois que le droit à la différence se résume à un éclat de rire, n'ayons pas peur de ne pas comprendre. L'humour à plusieurs niveaux en laisse toujours un de disponible et d'abordable quelque soit l'étiage de notre intelligence

En accord complet avec le titre de leur oeuvre les Monty Python ne nous offrent rien de pratique. Seulement un instant de folie régénératrice. La notion de gratuité dans les actes est une source inépuisable de plaisir. Si en plus cela débouche sur une envie incessante d'en découvrir plus, nous sommes comblés. Et ici, quoi que vous fassiez (même si vous ne faites rien), il se passe toujours quelque chose. Votre écran s'anime, l'ordinateur devient autonome, vous interpelle, décide tout seul d'accepter ou non vos ordres. Ce n'est plus vous le maître. De toutes façons vous l'êtes bien peu dans la vie réelle. Votre patron, l'éducation, la famille, la vie même, tout se ligue toujours pour vous dominer. Alors, pourquoi pas un PC ?

Les célèbres collages animés de Terry Gilliam, coauteur de ce CD-Rom, viennent égayer de façon loufoque le déferlement de gags sonores ou visuels. On a tous eu des ciseaux et du papier. Il ne nous manquait plus que le génie pour les égaler. Dommage, il faut parfaitement maîtriser l'idiome des auteurs pour en profiter pleinement. Mais est-il possible de traduire de façon satisfaisante la caricature d'un monde aussi riche ? La finesse et l'ingéniosité déployées dans les textes n'y

L'avis d'un fan

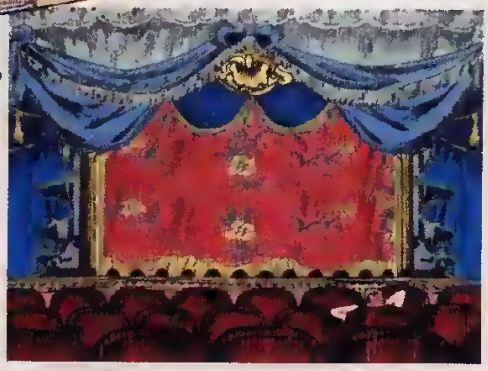
**Ce produit se savoure à petites doses. Une ondée rafraîchissante de temps en temps sur les circonvolutions encrassées de notre hémisphère cérébral sera la meilleure cure de jouvence. Ce CD atypique qui semble n'avoir ni queue ni tête vous permettra de vous évader un instant du rigorisme ambiant. L'esprit de Chapman vient encore nous titiller par delà les limbes où il gît depuis près de cinq ans.**

survivraient pas Alors contentons nous de voler par endroits des bribes de compréhension Elles suffiront à notre bonheur
Où que vous cliquiez, il se passe quelque chose. Un hérisson vient vous provoquer. Un conférencier complètement azimuté vient vous asséner des certitudes qui n'ont jamais été les vôtres. Vous êtes en bonne compagnie Même si, parfois, des flatulences ou des rots gigantesques heurtent votre bonne éducation Heureusement que l'on ne sait pas encore programmer les odeurs !
On retrouve au passage les sketches les plus célèbres des Monty Python. Les choeurs de la police canadienne sont toujours le contrepoint de la tendre romance entre le bûcheron et sa dulcinée. Les danseuses court vêtues lèvent toujours la jambe en cadence. Des personnages toujours surprenants apparaissent n'importe où et feront à chaque fois la dernière des choses à laquelle vous vous attendez.

Quel univers ! L'absurde, le non sens, le deuxième degré, rien ne nous sera épargné. On serait déçu sinon. L'humour reste sans cesse caustique et décapant Ne cherchez pas de lien logique (du moins par rapport à la nôtre) entre les différents événements Ici, il pleut toujours des pianos ou des poids de seize tonnes.

Normal en cette saison, non ? Si vous acceptez au départ l'absence du raisonnable, il vous semblera légitime d'écraser d'un marteau géant toute tête sortant imprudemment de son trou. Alors, pourquoi ne pas en faire un jeu C'est si divertissant quand dehors des vols de cochons roses vous bombardent de déjections !
Le délire constant ! Le cerveau à votre disposition se révèle rapidement un véritable atlas de cette logique très particulière Pour réussir à le colorer entièrement, il vous faudra une sacrée dose d'abnégation Vous devrez mettre au rancart les certitudes d'une vie trop organisée. En sortirez-vous indemne ? Le passage apparaît pourtant obligatoire. Comment sinon profiter de la richesse proposée ? Donnez votre intelligence, la moulinette du Flying Circus la mettra au standard requis. Et vous comprendrez enfin que la vie ne correspond pas seulement à la vision que vous en avez tous les jours. Un univers parallèle existe. Ce CD vous en offre la cartographie Quelques petits plus dans la lignée du mauvais goût des Monty (mauvais car différent) viendront animer votre environnement habituel de travail : sonorisation (très spéciale) des événements de Windows, économiseur d'écran, papier peint, vous n'y échapperez pas !

*Alain Texier*



## ATMOSPHÈRE ATMOSPHÈRE

Il faut connaître l'émission de télé "Monty Python's Flying Circus" pour apprécier pleinement ce programme. En Angleterre les Monty Python sont devenus une véritable institution. Un comble pour un groupe mettant à mal, souvent férocement, tout ce qui possède un quelconque aspect officiel. Leur humour absurde, descendu dans la rue, fait les délices de la jeunesse.

**17/20**

- On est toujours surpris
- C'est en anglais

Dépaysant et caustique.

**Indispensable !**

# VOYAGEZ AVEC UN MAÎTRE

# DELACROIX, le voyage au Maroc

**Avec ce CD, pendant informatique de l'exposition consacrée par l'Institut du Monde Arabe au voyage de Delacroix au Maroc, Arborescence nous proposerait-il le catalogue du futur ?**

**DELACROIX**
**Le voyage au Maroc**
Culture

Arborescence

en français

**config mini**
386 33 - 4 Mo
Windows - Souris
Lecteur CD Rom

**la totale**
- Cartes son compatibles Windows
- Lecteur CD Rom double vitesse

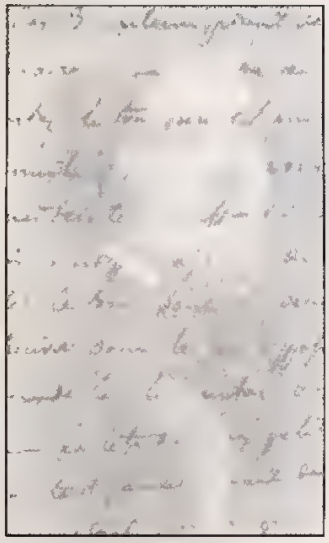
moins de 250 F

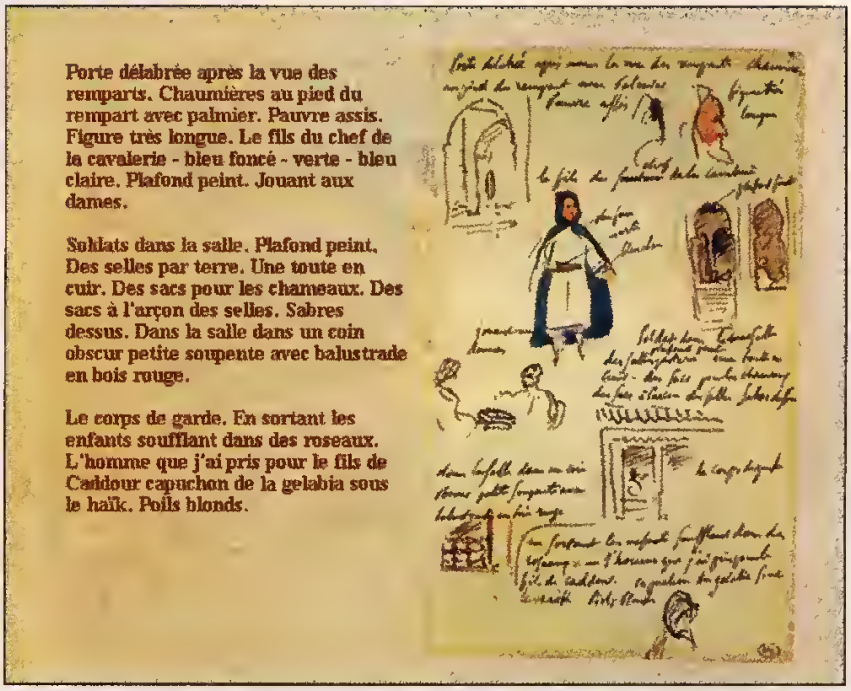
En 1832, la France, qui a pris Alger deux ans auparavant, essaye d'établir de bonnes relations avec le Maroc et lui dépêche une ambassade. Celle-ci, suivant la tradition de l'époque, emmène un artiste avec elle. C'est ainsi que Delacroix séjournera au Maroc de janvier à juillet 1832. Il rapportera de son périple sept carnets de notes et de croquis qu'il utilisera pour réaliser ses oeuvres futures.

Quatre de ces carnets sont parvenus intacts jusqu'à nous et constituent les pièces centrales de la plus grande exposition consacré à ce voyage depuis 1933. Ce CD en est le parallèle multimédia qui nous permet de rentrer dans les carnets de Delacroix. On peut les consulter page par page et essayer de retrouver l'impact de la matière brute ou opter pour un voyage avec l'artiste lui-même. On partage alors ses découvertes et ses émotions à travers ses croquis, ses notes et les lettres qu'il envoie à divers correspondants en France. Les dessins qui couvrent les pages des carnets représentent des paysages, des personnages et des scènes de vies. Ils sont accompagnés de remarques générales et d'indications sur les couleurs qui les caractérisent. En cliquant sur le texte original du carnet on obtient une transcription typographiée des textes si fidèle que même les fautes d'orthographes ont été conservées. Avant chacune des onze étapes de ce voyage qui conduira Delacroix de Tanger à Meknès, avec une escapade en Espagne, des commentaires apportent des renseignements sur sa situation, son état d'esprit

***" Dans ce peu de temps, j'ai vécu vingt fois plus qu'en quelques mois à Paris"***
*Lettre à J-B Pierret. Tanger 3 juin 1832*

*Ce CD vous donnera envie de visiter l'expo, mais aussi d'aller au Maroc.*





Porte délabrée après la vue des remparts. Chaumières au pied du rempart avec palmier. Pauvre assis. Figure très longue. Le fils du chef de la cavalerie - bleu foncé - verte - bleu claire. Plafond peint. Jouant aux dames.

Soldats dans la salle. Plafond peint. Des selles par terre. Une toute en cuir. Des sacs pour les chameaux. Des sacs à l'arçon des selles. Sabres dessus. Dans la salle dans un coin obscur petite soupente avec balustrade en bois rouge.

Le corps de garde. En sortant les enfants soufflant dans des roseaux. L'homme que j'ai pris pour le fils de Caïdour capuchon de la gelabia sous le haïk. Poils blonds.

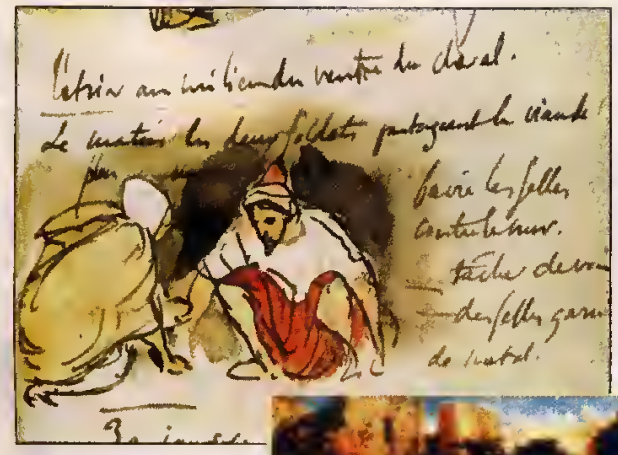
*Même les «phôtes d'aurteaugrafe» ont été conservées sur le texte typographié*

d'alors et des précisions qui permettent de mieux comprendre le contenu des cahiers et des lettres. Dans celles-ci, il aborde les moeurs et les coutumes des habitants des régions traversées, y relate des événements dont il est le témoin comme sa rencontre avec le Sultan du Maroc et se livre à des comparaisons sur le mode de vie des Marocains et des Français, qui donnent parfois des réflexions surprenantes comme lorsqu'il écrit : "Si vous saviez comme on vit paisiblement sous le cimeterre des Tyrans".

Est-ce de la provocation adressée à un de ses amis révolutionnaire ou son sentiment profond ? On ne dispose malheureusement d'aucune indication sur ses relations avec ses correspondants. Malgré cela, ces textes restent souvent passionnants et la juxtaposition de la consultation des carnets, de leurs croquis extraordinaires, et des lettres donne l'impression de pénétrer les sentiments de l'artiste tout au long de ses péripéties.

De plus, ce CD ne s'arrête pas au voyage lui-même. La présentation du célèbre tableau "La mort de Sardanapale" antérieur à celui-ci s'accompagne de commentaires éclairés sur la signification de l'Orient, imaginaire ou vécu, pour la génération de Delacroix. A l'inverse, plusieurs tableaux réalisés après le retour du peintre à Paris sont présentés avec les pages des carnets qui les ont inspirés. L'ergonomie ainsi que la qualité des musiques et des bruitages demeure remarquable tout au long de la consultation de ce travail. Une bibliographie, la liste des oeuvres exposées et celle des musées exposant des oeuvres de Delacroix complètent utilement ce logiciel qui préfigure bien ce que pourraient être les catalogues des expositions de demain. Avec ce "voyage de Delacroix" Arborescence vient de réussir un coup de Maître !

*Laurent GUERDER*



*Les joueurs d'échecs dans les carnets...*

*... et le tableau réalisé 15 ans plus tard.*

## ATMOSPHERE ATMOSPHERE

L'exposition "Delacroix, le voyage au Maroc" se tient à l'Institut du Monde Arabe jusqu'au 15 janvier 1995. Les carnets, des aquarelles, des tableaux et cent-vingt objets de l'art traditionnel marocain y sont présentés.

**17/20**

- Passionnant
- Rapport Qualité / Prix

- Pas de recherche par noms ou lieux
- Pas d'infos sur les correspondants

Ce CD est une réussite. Il permet de bien préparer sa visite à l'exposition et de la prolonger ensuite pour un prix raisonnable.

# Un dessin animé interactif

## PLAYTOONS : ONCLE ARCHIBALD

**Avec la collection Playtoons, Coktel Vision propose aux enfants de 4 ans et plus une série d'histoires interactives accompagnées d'un outil de création qui fait vivre les personnages de l'histoire. Voici le premier volet de la série...**

**ONCLE ARCHIBALD**
Éveil

Jeff Rey
Coktel vision

en français

**config mini**
486 SX 25 - 4 Mo
Windows - MPC
CD-Rom double vitesse
conseillé : 486 DX 33 - 8 Mo

**la totale**
Carte son :
Sound blaster, Pro Audio et compatibles

moins de 400 F

Coktel Vision lance une nouvelle collection d'histoires interactives : «Playtoons». «Oncle Archibald», le premier de la série, raconte les mésaventures de deux garçons avec des monstres tout droit sortis du monde virtuel d'un ordinateur

### UN VRAI DESSIN ANIMÉ

Le logiciel est architecturé autour de deux axes. Dans un premier temps, l'histoire est présentée avec des graphismes animés, des voix et des bruitages. Le style "dessin animé" a séduit les enfants qui l'ont testé. Le support CD est vraiment exploité, un réel effort de création ayant été effectué par les concepteurs Les voix sont un peu affectés et pas très naturelles, en revanche les bruitages relèvent tout simplement du génie

### ENTRER DANS L'HISTOIRE

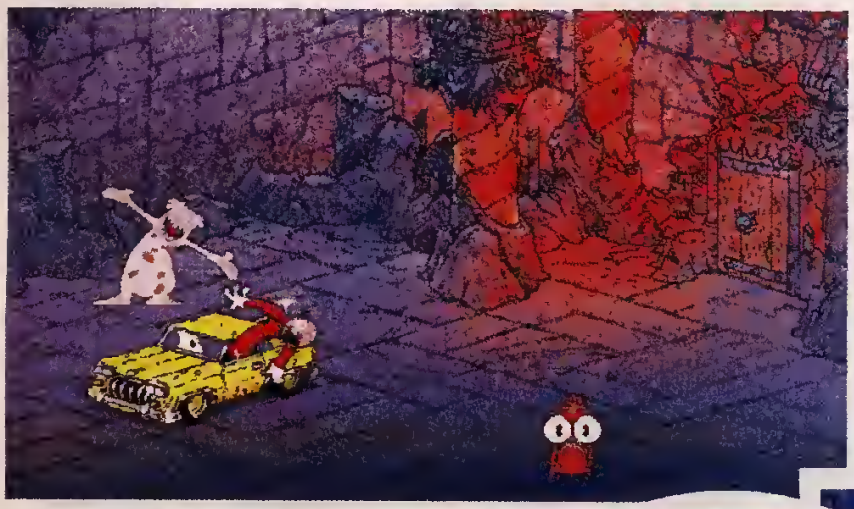
L'histoire reste certes prédéfinie et linéaire mais elle est interactive. L'enfant décide de la vitesse de son déroulement. Après chaque écran, il peut chercher des animations avec la souris, avancer dans l'histoire, ou même revenir en arrière. Les animations déclenchées par le joueur peuvent être sans rapport direct avec l'histoire comme un dinosaure qui s'anime dans un tableau. Mais elle peuvent aussi être associées à des phases clefs de l'action : en cliquant sur les monstres, on apprend à quelle sauce on va être mangée (au chocolat en l'occurrence). Cela ne change pas le cours de l'histoire mais pourtant l'enfant s'implique davantage et la vit plus intensément. Un texte s'affiche à l'écran mais il ne fait que doubler

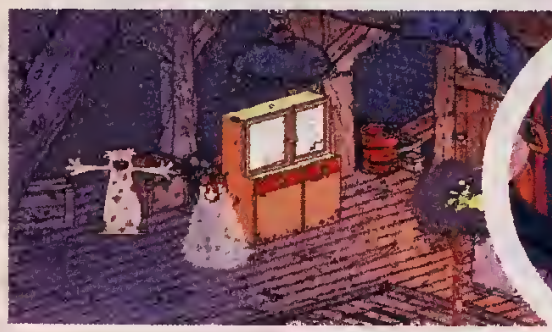
la voix et son utilité n'est pas évidente, une option permet d'ailleurs de le faire disparaître

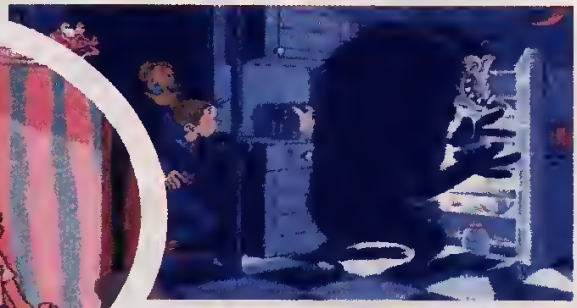
### FAIRE VIVRE L'HISTOIRE

La deuxième phase du produit est un outil pour créer ses propres dessins animés (toutes propor-

*Sur le CD Rom PC Fun, découvrez la bande annonce de Oncle Archibald*







tions gardées). Le principe est assez simple . l'enfant choisi un arrière plan, un second plan et un premier plan dans une bibliothèque proposée, il dispose ensuite les personnages et les objets de l'histoire puis déclenche l'action. Que va-t-il se passer ? Chaque objet et personnage dispose d'un certain nombre d'actions prédéfinies (beaucoup), et en fonction de son association avec les autres, une animation va se déclencher. L'enfant pourra ensuite en créer une autre et ainsi de suite. Le tout formera un petit dessin animé De plus, tel le petit metteur en scène en herbe, il pourra critiquer sa réalisation et la modifier pour qu'elle soit plus cohérente ou au contraire plus surréaliste

## MÉLANGEONS LE TOUT

Mais les concepteurs de la série ont été encore plus loin. Tout ces personnages seront mélangeables avec ceux des histoires à venir. En même temps qu' «Oncle Archibald» va sortir la deuxième histoire de la série · «Mic Mac à Champignac» avec les personnages de Spirou (les vrais, exactement ceux des albums). Les enfants pourront ainsi mélanger Spirou et les autres avec les monstres d'oncle Archibald, et créer des dessins animés complètement loufoques. La manipulation de l'outil demeure très simple : les décors et les personnages sont placés avec la souris, le tout de façon très intuitive. Les graphismes et les animations sont réussis, les enfants seront donc fiers de leurs réalisations.

## ÉDUCATIF ?

Playtoons se classe plutôt dans la catégorie «s'amuser et découvrir intelligemment», il ne possède pas de réelles prétentions éducatives. Mais l'interaction avec l'histoire affine sa compréhension et les expériences faites avec l'outil d'animation développeront la créativité et l'esprit de logique

*Stéphane Kauffmann*

**L'avis de Cécile. 11ans**

**J'ai aimé les dessins car c'était en relief et que c'était très bien dessiné. On aurait dit un vrai dessin animé. Les sons ne vont pas avec la tête des personnages. Les voix n'ont pas l'air réelles. Sinon, les autres sons sont très bien. J'ai aimé aussi quand on cliquait sur les personnages et objets et qu'ils se mettaient à bouger car cela nous fait vivre l'histoire.**
**Je n'ai pas aimé quand, par exemple, on fait la chimie, même si on oublie de mettre un produit dans la potion cela ne change pas l'histoire.**

**16/20**

- **Qualité de l'animation**
- **interaction avec l'histoire**
- **outil de création très novateur**
- **Voix un peu affectées**

Un outil pour créer des petits dessins animés qui reprennent les personnages de l'histoire interactive. Une grande idée !

# L'aventure pour bambins

# BALADE AU PAYS DE MÈRE L'OIE

*Allez ! On range les seaux et les pelles ! Terminé le bac à sable! Mère l'Oie a besoin d'enfants de quatre - cinq ans pour une aventure incroyable.*

Lors de l'un de ces songes naïfs réservés aux enfants, le héros se retrouve au pays imaginaire des contes. Mais c'est le bazar complet ! Mère l'Oie, désignée à l'unanimité RPR (Raisonnable Palmipède Royal) de ce monde, est incapable de faire face à l'anarchie ambiante. Chaque habitant du royaume a perdu un objet indispensable à la reconstitution de la comptine dont il est détenteur. Et c'est à vous qu'il incombe de rendre à son légitime propriétaire ce qui lui manque.

Présenté comme un jeu d'aventure accessible aux plus jeunes ce logiciel possède des visées éducatives sympathiques. Il cherche à stimuler et à utiliser les capacités d'observation et de déduction si propices au développement harmonieux de nos chers bambins. Tout est fait pour lui faciliter la tâche. De gros icones tendent leurs boutons avides à la douce caresse de la souris enfantine. Le graphisme très simple ne déparerait pas au milieu des gribouillis puérils d'un aspirant artiste. Le choix des couleurs semble moins heureux. Un manque d'éclat rend les tableaux assez ternes. Une petite musique guillerette vous suivra au long de vos déambulations. Il est heureusement possible de débrancher son sonotone ! Le plus de cette version CD tient à l'apport des voix. Chacune des 18 quêtes est présentée avec une diction très claire (avec un florilège d'accents régionaux fleurant bon le patriotisme !). Ce qui met le programme à la portée des plus jeunes.

Le joueur rencontrera plusieurs personnages connus, roi, bergère, enfants. Bref, toute la panoplie de base des sentiments et rêves du plus jeune âge. Ils sont tous sympa et sauront récompenser chaque réussite en chantant la comptine reconstituée pendant que ses paroles s'afficheront à l'écran. Du karaoké à la pouponnière ! Mais avant d'y arriver, la mémoire de l'enfant sera intelligemment mise à contribution. Il devra se souvenir de l'objet à rechercher, du personnage qui le lui a demandé et surtout de l'écran dans lequel il a bien pu le rencontrer. Car pour un bambin, l'univers du jeu se révèle relativement grand et les allers-retours risquent d'être fréquents.

Voilà de quoi passer d'agréables moments en triturant le magma informe qui se trouve entre vos deux oreilles. Et si un jour, des circonvolutions venaient à y apparaître, ce logiciel n'y serait peut-être pas étranger.

*Alain Texier*

**L'avis d'un père**

**Un bon éducatif se doit d'agir plus sur le développement des mécanismes d'obtention des informations que sur leur apport à l'enfant. Selon la formule, il vaut mieux apprendre à pêcher à un affamé que lui fournir du poisson. Ce logiciel y arrive en partie.**

**Balades au pays de Mère l'Oie**
éveil

Coktel Vision
( Sierra on line )

en français

**config mini**
386 DX 33
DOS

**la totale**
Sound Blaster

moins de 400 F

**14/20**

- Une contribution intelligente de l'enfant
- Graphisme dépouillé et musique entêtante

Agréable et Poétique

# MULTIMEDIA

## PEARL IDE CD-ROM CDD-120:
## un rêve devient réalité *Nouveau!*

Voici enfin la nouvelle génération de lecteur double vitesse. Ce lecteur CD-ROM mis au point par l'un des plus grand fabricant mondial fonctionne avec le nouveau standart Atapi-IDE. **Vous n'avez plus besoin de carte contrôleur**, ce CD-ROM se connecte comme un second disque dur AT Bus et résoud ainsi tous les conflits possibles (pas de jumpers, pas de carte donc plus de slot disponible sur votre PC, etc.)

**Caractéristiques techniques:** ► connection directement a la carte controlleur du disque dur (AT Bus) ► Tiroir motorisé ► LED de contrôle, prise casque et réglage du volume sur la phase frontale ► compatibilité avec les standarts: ISO9001, High Sierra, CD-XA, Photo CD Multisession, CDI, Audi CD. **Réf. PE 413**

*En cadeau ce superbe CD comportant près de 350 Shareware français.*

**960,00 TTC**

## BOITIER EXTERNE POUR PEARL IDE CD-ROM

Vous pouvez par l'intermédiaire de ce boitier transformer votre lecteur CD-ROM interne IDE en externe. Il suffit de l'encastrer et de le connecter a votre PC. **Caractéristiques techniques:** ► supporte les lecteurs double, triple et quatre vitesse ► quota de transfert: jusqu'a 1.25MB/s ► 2 ports parallèles 25 broches prévus pour une connection de DD externe ou imprimante ► 2 prises cinch. Livré avec cable parallèle et cable d'alimentation. Sans lecteur! **Réf. PE 412**

**749,00 TTC**

## FIRESORM Game Controller – Infra-rouge

Cette manette de jeu infra rouge ultra-sensible a été mis au point pour répondre immédiatement et précisément a chacun de vos mouvements. Fini les cables qui encombrent votre bureau et a vous la liberté. Elle comporte toutes les options de déplacements et de tires utiles aux inconditionnels de jeux en 3D d'arcades, d'aventures de simulations, etc. **Réf. PE 460** **290,00 TTC**

**FIRESTORM pour 2 joueurs**
Ce kit comporte deux manettes qui fonctionnent sur le même récepteur. **Réf. PE 461** **490,00 TTC**

## 16 Pro

**La carte professionnelle avec un véritable son stéréo 16 bits de qualité CD.**
► Compatible Sound Blaster, Adlib, MS Windows 3.1 et Windows sound système ► Echantillonneur 16 bits, jusqu'a 44.1 Khz. Synthétiseur 20 voix stéréo, 16 bits FM ► DAC, 4 Opérat. FM Synthétiseur ► Puissant ampli 2 X 6 Watt ► Sortie pour enceinte/casque et line out (chaine Hifi) ► Entrée line en et microphone ► Interface Midi compatible Sound Blaster Midi Mode, 64 octets FIFO, Port midi full-duplex ► Carte controleur (supporte double vitesse) pour Mitsumi, Panasonic, Sony et PEARL ► Port jeux, support un ou deux Joysticks ► Inclus les drivers, micro, cas que, enceintes et le manuel français d'installation ► 12 mois de Garantie **Réf. P1001**

**2x6 Watt 16-BIT STEREO**

**649,00 TTC**

## GRAVIS *Nous vous présentons deux cartes son professionnelles réservées aux puristes:*

### GRAVIS UltraSound

► compatible Adlib, Sondblaster, Midi Support (MPU401-UARTM650, Set General-Midi avec 180 instrum.) ► compatible MPC, Windows, MIDI, WAV et fichiers AVI ► technologie Wavetable 32 voix ► 256Ko de RAM sur la carte (extendable a 1 MB) ► échantillonnage sur 8 bits ► lecture digital en 8 ou 16 bits, 44.1 KHz, 90 dB dynamique 8 véritable son CD) ► 16 voix digital en stéreo ► Amplificateur 2x4 Watt ► Port jeu, MIDI connecteur (15 pin), Line In/ Out, entrée microphone. **Réf. PE 406**

**990,00 TTC**

### GRAVIS UltraSound MAX

Mêmes caractéristiques techniques mais en plus. ► Playback et Enregistrement en 16 bits. Echantillonage sur 48 Khz ► 512Ko de RAM sur la carte ► Interface CD ROM pour Panasonic, Sony et Mitsumi. **Réf. PE 407**

**1459,00 TTC**

## LOGICIEL D'APPRENTISSAGE DE GUITARE

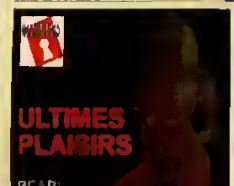
Tout de le monde a rêvé un jour de jouer des airs connus sur une guitare. Le moment est venu avec cette technique moderne d'apprentissage sur PC, de donner a vos passe-temps un caractère créatif et éducatif. Nous avons créé avec les conseils de pédagogues et de musiciens cette ensemble complet qui comprend ► Une veritable guitare accoustique en pure bois et cordes nylon (dimension environ 1 mètre). Livré avec tous les accessoires ► Logiciel PE pour apprendre soi-même. Il vous suffit de suivre les instructions données par votre logiciel pour jouer vos airs préférés.

**Réf. G1001** *Guitare incluse*

**499,00 TTC**

## 3615 DIF

- Informations produits
- Téléchargement
- Petites annonces
- Astuces
- Courrier




**ULTIMES PLAISIRS Réf. P10**

Voici enfin un CD ROM de très grande qualité comprenant des images et des animations inédites et très X. Présentons entre autres, que la présentation très conviviale est intégralement en français, ceci ne gâche rien au plaisir. Le très bonne résolution de ce CD et l'immense choix dont vous allez bénéficier ne vous laissera pas de glace. Réservé aux adultes!

**179,– TTC**

**PEARL FRANCE MANIA Réf. P11**

Trié par répertoires et avec un descriptif de chaque logiciel, ce CD ROM regroupant près de 350 références 100% françaises issues de tous les domaines. Utilitaires, bureautique, jeux, Windows, anti virus, son, graphisme, éducation, gestion...

**99,– TTC**

**WINPEARL Réf. P20**

Egaillez votre instrument de... Tous les jours de l'année un nouveau raytracing va automatiquement apparaître en tache de fond sous Windows

**99,– TTC**

## GRAPHIQUE

*Des tablettes graphiques livrées avec des logiciels professionnels*

### PEARL PAD Junior

Notre modèle „Junior" s'utilise avec aise sous DOS ou sous Windows et peut remplacer n'importe quelle souris. Les enfants a partir de 5 ans pourront donc utiliser les logiciels graphiques livrés avec ce produit pour réaliser des dessins et ainsi développer leur créativité tout en s'amusant. Par le biais de 13 mélodies différentes les dessins acquièrent même une touche mélodieuse. Cette instrument créatif recommandé par des pédagogues développe chez l'enfant de 5 a 12 ans ces qualités artistiques et lui apporte un contact amical avec le monde du PC.

**Caractéristiques techniques:** se connecte a tout AT 286 ou modèle supérieur par le biais de la prise série (RS232C), alimentation par l'intermédiaire de la prise du clavier, compatible VGA et carte Adlib/Sound Blaster, Inclus PAD Graphiksoftware, Musicbox, fonction et Photofinish 2.0 pour Windows. **Réf. P9003**

**399,00 TTC**

### PEARL PAD PRO S

L'outil de saisie professionnel pour réaliser des travaux de grande précision sous DOS et Windows. Cette tablette graphique regroupe les avantages de la souris et du crayon optique. Elle s'adapte parfaitement a vos réalisations avec des logiciels profes sionnels comme COREL DRAW™, PhotoShop™, PhotoStyle™, PhotoFinish™ ou vos autres logiciels qui sont pilotables par souris. Du fait de l'emulation graphique totale, ce PAD peut même s'installer sous AutoCAD™. Tous vos travaux vous paraîtront plus simple plus confortable et plus rapide.

**Caractéristiques techniques:** Connecteur port série (RS232C) – Crayon a dessin plus 2 boutons – Taille globale: 190 x 152 mm – Taille de la surface de travail: 114 x 76 mm

**540,00 TTC**

### PROXL / PRO XXL

Vitesse réglable en baud: 150, 300, 600, 1200, 2400, 9600, 19200 – Emulation souris Microsoft™ et tout Graphics™ MM séries – Inclus logiciel graphique SDRAW, SPEN et Photofinish 2.0 – Drivers compatibles ADI, Digitizer, Win 3.x, MS Mouse. **Réf. P9001**

**XL:** Tablette graphique de plus grand format: envéron 210x261 mm, surface de travail de 152x152 mm. **Réf. P9002**

**690,00 TTC**

**XXL:** Mêmes caractéristiques techniques que la Pearl Pad Pro XL, mais d'un format de 397 x 405 mm et possédant une surface de travail de 304 x 304 mm. En plus du stylo, une souris/curseur 4 boutons professionnelle est incluse. **Réf. P9003**

**1390,00 TTC**

## HAUT-PARLEURS AMPLIFIES PEARL

Nous vous présentons deux paires d'hautparleurs qui intègrent un système d'amplification et que vous pourrez utiliser avec votre carte son ou même votre balladeur. Vous pouvez manuellement régler le volume, activer une touche qui améliore le rendu des basses, et mettre vos enceintes sous tension (Impédance 8 Ohm, LED de contrôle, 6 Volt, fonctionne avec piles ou alimentation secteur non fournis)

**MODELE DYNAMIQUE**
Puissance 2 x 8W
**Réf. PE 453** La paire **89,00 TTC**

**MODELE DYNAMIQUE PRO**
Puissance 2 x 12 W
**Réf. PE 454** La paire **149,00 TTC**

**Pour enveloppe à fenêtre**

## Je commande:

N° de client (si déjà existant): _ _ _ _

| | | | |
|---|---|---|---|
| ☐ LECTEUR CD-ROM-IDE-Double Vitesse + un CD offert | (PE-413) | F | 960,00 |
| ☐ BOITIER EXTERNE pour lecteur CD-ROM-IDE | (PE-412) | F | 749,00 |
| ☐ LOGICIEL + GUITARE | (G-1001) | F | 499,00 |
| ☐ PEARL POWER SOUND 16 PRO + (micro + casque + enceintes) | (P-1001) | F | 649,00 |
| ☐ GRAVIS UltraSound | (PE-406) | F | 990,00 |
| ☐ GRAVIS UltraSound MAX | (PE-407) | F | 1.459,00 |
| ☐ PEARL PAD Junior | (P-9003) | F | 399,00 |
| ☐ PEARL PAD PRO S | (P-9001) | F | 540,00 |
| ☐ PEARL PAD PRO XL | (P-9002) | F | 690,00 |
| ☐ PEARL PAD PRO XXL | (P-9003) | F | 1.390,00 |
| ☐ FIRESTORM ☐ (PE-460) F 290,00 | ☐ (PE-461) | F | 499,00 |

☐ Ref. des CDs: _____ _____ _____

☐ Ref. des Haut-Parleurs: _____ _____ Prix Total = _____

**Expéditeur**

Prenom _____ Nom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Date _____ Signature _____

**JE RÉGLE PAR**

☐ CB ____ | ____ | ____ | ____ date expiration: __ | __

☐ contre remboursement (40 F frais supplem.) Signature:

☐ chèque

**Port: 55 F pour tous les produits sauf pour les CD-ROMs: 25 F**


PEARL
Diffusion
21 rue Stanislas
68000 Colmar


**☆SERVICE☆**
- Hotline
- Satisfait ou Rembourse dans les 10j sauf le port (emballage + produit en état)
- Livraison J+2 (sauf rupture de stock)


**Telephone:** 89·23·58·81 **Fax:** 89·23·59·15



Prix et informations donnés sous reserve d'erreurs et susceptibles de modifications sans préavis
Offre valable dans la limite des stocks



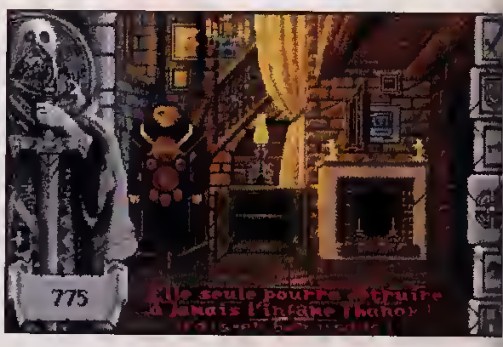
GPC 11/94
Design: Pechstein vs. Sulzbach

# LA MALÉDICTION DE THANAK

**Un éducatif en français, dont une version Shareware vous est offerte sur le CD-Rom de PC Fun... Voilà qui mérite plus de détails.**

Un vilain sorcier menace le village, vous avez trois jours pour l'anéantir dans sa demeure sinon le plus jeune enfant sera sacrifié ; lourde responsabilité qui pèse sur vos épaules. Trois objets seront indispensables : la clef enchantée, le bouclier d'écailles et l'épée dévastatrice. En avant vaillant aventurier, la sombre demeure de Thanak vous attend.

Le principe est simple. Pour progresser dans le jeu, il faut non seulement trouver des objets et dialoguer avec les gens, mais également résoudre des énigmes pour avoir de la monnaie d'échange. Ce sont en fait des petits exercices de calcul et de français.




Apprendre en jouant relève certes d'un vieil adage, mais jusqu'à présent il avait été largement oublié dans les logiciels éducatifs. Le jeu servait tout au plus de prétexte ou de récompense.
Dans Thanak, le jeu d'aventure sert de moteur, et l'enfant tout naturellement, se lance à bras le corps dans les énigmes.
Cécile et Fabienne, 11 ans, nos testeuses habituelles d'éducatifs, ont testé le jeu et on ne pouvait plus les décrocher du PC, c'est tout dire.
Les graphismes sont jolis, la réalisation est soignée, et c'est un shareware... alors bravo ! Et n'oubliez pas l'auteur.

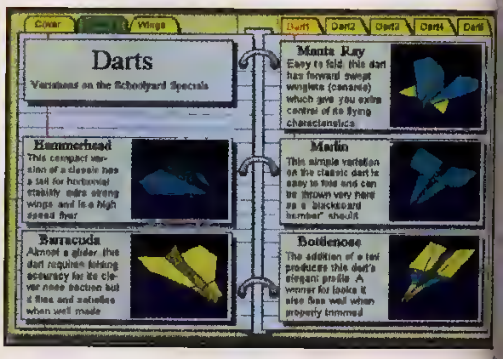
**16 /20**
**Un jeu d'aventure éducatif, disponible auprès de l'auteur**

# THE GREATEST PAPER AIRPLANES

**Voici un logiciel qui a transformé rapidement la salle de rédaction en tour de contrôle d'avions... en papier. Étonnant, non ?**

Soyons clair. Même s'il est vrai que ce produit fonctionne sous Windows, "The greatest Paper Airplanes" n'est pas un soft sérieux . Autant être franc, c'est avant tout un redoutable ennemi du travail !
Après lancement, un classeur découpé en plusieurs intercalaires s'ouvre , vous donnant accès aux différentes sousrubriques.
Le logiciel présente de nombreux aspects intéressants. D'abord, l'histoire de l'aviation et celle du papier, relatées avec humour, franchement irrésistibles. On y apprend -entre autres - l'historique de la fabrication du papier. Agréable, l'interface "Hypertext", introduit de petites séquences animées qui se veulent amusantes.

Mais comme vous devez l'imaginer, l'intérêt premier du logiciel réside ailleurs. En effet, KittyHawk s'est fixé pour objectif de vous enseigner l'art du pliage des avions en papier. Vous trouvez l'idée extravagante ? Nous pas ! Chacun des futur appareils est matérialisé en 3D, ce qui présente l'avantage d'apporter une plus grande souplesse à l'utilisateur tout en lui projetant l'image du résultat auquel il doit aboutir.




Après avoir déterminé parmi les cinq avions proposés dans la version shareware, celui que vous souhaitez concevoir, vous sélectionnez l'option " Print ". Un simple clic et "hop", voilà que la réplique exacte de l'engin choisi s'échappe de votre imprimante.
Les coins à plier y sont rigoureusement indiqués par des pointillés. Il ne vous reste plus qu'à plisser les zones marquées ainsi que vous le suggère le logiciel. Aussi indispensable qu'inutile.

*David Lichent*

**14 /20**
**Un shareware étonnant, édité par KittyHawk Software, présent sur le CD-Rom de PC Fun.**

# LES VOYAGES EXTRAORDINAIRES

**Le savoir du futur passe en partie par la bonne maîtrise du passé (vieil adage très personnel).**

Même si vous êtes un farouche adepte du multimédia à outrance, vous pouvez être séduit par la richesse et la facilité d'utilisation de cette encyclopédie dédiée aux grands voyages des explorateurs de notre univers. Cela va des Vikings à Armstrong (pas celui aux joues en réclame de surplus militaires, mais l'autre, celui au pied chanceux qui a su éviter les déjections des clébards lunaires, afin de ne pas se ridiculiser pour l'éternité lors de son premier pas sur la lune).

La progression au sein du logiciel est aisée et agréable. Vous décidez d'abord de votre mode de recherche : par explorateur, d'après leur point de départ, leur destination ou leur moyen de transport, ce qui est plus original. À partir de là, le programme vous propose sur une mappemonde les voyages disponibles en fonction des critères définis. Simple et pratique. En passant la souris (pauvre animal !) sur les ronds symbolisant les périples proposés, une petite animation nous montre le chemin parcouru et le moyen de déplacement utilisé par l'explorateur. Un clic plus tard, vous êtes dans un écran où de plus amples renseignements vous sont prodigués sur le sujet en cours. Les textes s'avèrent intéressants et émaillés d'anecdotes qui font vivre le récit. Une échelle du temps vous permet de cerner plus précisément vos investigations en fonction des périodes d'exploration. À l'usage, cela se révèle très pratique et autorise une recherche plus fine

Ne vous attendez pas à une débauche de graphismes ou de sons. Désespérément muet, le soft n'a que quelques dessins largement dépassés à vous offrir. Tant pis, on se contentera des icones animés (l'aide ou la touche retour sont assez marrantes !). Ces manques sont compensés par les moments calmes passés en compagnie de ce programme sans prétention. Ici, on voyage au gré de l'inspiration du moment, passant de Livingstone à Vespucci, sans souci de chronologie ou d'unité de lieu.

Si cette encyclopédie ne possède pas la richesse des produits sur CD-Rom ni tous les fastes de l'informatique actuelle, elle n'en demeure pas moins agréable à consulter et relativement précise quant aux renseignements qu'elle dispense.

*Alain Texier*

**13 /20**

**Un encyclopédique sur disquette, édité par Logitime**

AMIE LE PRO.
11 Bd Voltaire - 75011 PARIS
(1) 43 57 48 20
Fax : (1) 43 57 10 01
Ouverture 9h00 à 19h00

10 ANS d'expérience

Garantie 5 ans — 2 ans Pièces, 5 ans Main d'œuvre
Crédit 4 mois — Gratuit après acceptation du dossier
Cadeau 2 jeux — Pour tout achat d'un ordinateur

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION

AVA LA STAR DU PC

CONFIGURATIONS 486 VLB

- 4 Mo de ram extensible à 32 Mo
- Disque dur 245 Mo
- 2 ports série
- 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Clavier AZERTY 102 touches
- Souris compatible Microsoft
- 1 lecteur HD 3"1/2 ou 5" 1/4
- Boitier mini tour ou Desktop
- Ecran SVGA 0.28 14" Couleur
- Carte video SVGA 1 Mo

Carte mère VESA Local bus 3 slots 32 bits CPU INTEL & AMD 256 ko de cache

PRIX D'AMIE 486 DX2 66 6590 F

| | | |
|---|---|---|
| 486 SX 33 | INTEL | 5690 F |
| 486 DX 33 | INTEL | 5990 F |
| 486 DX 25D | INTEL | 6390 F |
| 486 DX2 66 | INTEL | 6590 F |
| 486 DX 4100 | INTEL | 8990 F |

PACK MULTIMEDIA N°1
Carte Sound Blaster Pro
+ Lecteur CD Double vitesse
+ 2 haut parleur CF 38
~~1890 F~~
1590 F*
*Exclusivement avec l'achat d'une ordinateur

CONFIGURATIONS PC I

- 4 Mo de ram pour les 486 / 8 Mo de ram pour les PENTIUM
- Disque dur 245 Mo
- 2 ports serie
- 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Carte SVGA 1 Mo - PCI
- Ecran SVGA 0.28 14" Couleur
- Souris
- Clavier 102 touches
- 1 lecteur 3"1/2
- Boitier mini tour ou Desktop

PRIX D'AMIE PENTIUM 90 11990 F

| | | |
|---|---|---|
| 486 DX 33 | INTEL | 6790 F |
| 486 DX 266 | INTEL | 6990 F |
| 486 DX 4100 | INTEL | 9590 F |
| PENTIUM 60 | INTEL | 9990 F |
| PENTIUM 90 | INTEL | 11990 F |

PACK MULTIMEDIA N°2
Carte Sound Blaster 16 ASP.MCD
+ Lecteur CD Double vitesse
+ 2 haut parleur CF 38
~~2690 F~~
2290 F*
*Exclusivement avec l'achat d'un ordinateur

OPTIONS

| Disques Dur | | Cartes | |
|---|---|---|---|
| 340 Mo | + 200 F | Local bus | + 300 F |
| 420 Mo | + 350 F | Cirrus VLB | + 525 F |
| **Logiciels** | | **Moniteurs** | |
| MS DOS 6.21 | + 355 F | 15" Targa | + 800 F |
| WINDOWS 3.11 | + 490 F | 15" MAG | + 1990 F |
| Commercialisé uniquement avec un nouveau PC | | 17" Targa | + 2690 F |
| | | 17" MAG | + 4990 F |

☆ PACKS NOËL ☆

Pack Son
SOUND BLASTER 16 VALUE + lecteur CD Rom db vitesse + 2 HP + 10 jeux 1890 F

Pack CD
LECTEUR CD ROM double vitesse + 10 jeux CD 1390 F

PIECES DETACHEES

| | |
|---|---|
| **Carte Sonore** | |
| SB PRO | 580 F |
| SB 16 | 760 F |
| SB 16 MCD | 990 F |
| SB 16 MCD ASP | 1290 F |
| PACK DISCOVERY | 1890 F |
| SB AWE 32 | 1990F |
| **Lecteur CD** | |
| DBI V MITSUMI | 870 F |
| TRI V MITSUMI | 1490 F |
| DBI V PANASONIC | 990 F |
| DBI V SONY | 1190 F |
| **Disque dur** | |
| IDE 3" 1/2 250 Mo | 1190 F |
| IDE 3" 1/2 340 Mo | 1390 F |
| IDE 3" 1/2 420 Mo | 1690 F |
| IDE 3" 1/2 540 Mo | 1890 F |
| SCSI 3" 1/2 810 Mo | 3290 F |
| SCSI 3" 1/2 1Go | 4190 F |
| **Imprimante** | |
| CANON BJ 10 S X | 1290 F |
| CANON BJ 200 | 1890 F |
| CANON BJC 4000 | 3290 F |
| CANON BJC 600 | 3890 F |
| HO 310 | 1890 F |
| HP 520 | 1990 F |
| HP 560 C | 3990 F |
| HP 4 PLUS | 9990 F |
| **Moniteur** | |
| 14" VGA Mono | 790 F |
| 14" SVGA C | 1690 F |
| 14" SVGA C NE | 1890 F |
| 15" SVGA C NE | 2200 F |
| 17" SVGA C NE | 4390 F |
| 20" SVGA C NE | 8190 F |
| **Mémoire** | |
| SIM 256 K | NC |
| SIM 1 M X 3 | 280 F |
| SIM 1 M X 9 | 260 F |
| SIM 4 Mo x 9 | NC |

DISQUETTES

3 1/2 HD 100% sons erreur

| | Par 10 | Par 100 | Par 500 |
|---|---|---|---|
| Démarque | 2,90 F | 2,60 F | 2,40 F |
| Konica | 5,90 F | 5,30 F | 4,90 F |

Amie rachète Vos jeux et utilitaires AUX MEILLEURS PRIX

A RETOURNER A AMIE VPC 11 Bd Voltaire - 75011 PARIS

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
Mon ordinateur ou ma console .....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables

| Designation | Quantité | Prix | Montant |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| Frais d'envoi | | | |
| | TOTAL | | |

Poste 60 F / Transporteur 150 F par colis / CR 80 F sus / Logiciel 30 F
☐ Chèque ☐ CCP ☐ Carte bleue Date d'expiration ..... N° .....
Signature :
ou commande sur papier libre
PC FUN 12/94

## Édito

**Le PC peut vraiment tout faire !**

Il se transforme en console 3DO, il fait du cinéma, vous permet de composer une version améliorée de la neuvième de Beethoven et devient même à l'occasion une machine à tricoter !
Les sceptiques sont en train de penser que le stress du N°1 de PC Fun m'a rendu complètement maboule et que je raconte n'importe quoi.

Pas du tout ! Lisez la rubrique et vous serez convaincus.
De plus, il n'est pas nécessaire d'être un magnat du pétrole pour s'offrir ces équipements. La carte 3DO coûte environ 2000 F. La Korg Wave moins de 900 F.
Conjuguez à cela la baisse spectaculaire des prix des PC et concluez comme moi : tout est permis !

Stéphane Kauffmann

# Le studio du nomade YAMAHA MU5

La version 94 du studio de musique qui se met dans la poche sans fondre dans la main, vu par Yamaha, c'est ce gros paquet de cigarettes plein de boutons

L'intérêt du MU5 comme de ses prédécesseurs, c'est que vous pouvez vous en servir sans interface MIDI sur votre ordinateur : il se branche sur une sortie série. Idéal si votre conception du bureau portable passe par un ordinateur du même épithète sur lequel vous aurez de toute façon du mal à installer votre Sound Blaster... Pour le fun pas exclusivement musical, comme les jeux sous DOS, oubliez le MU5 : il lui faut Windows et son utilisation prévue par Yamaha consiste à lui adjoindre un séquenceur. Vous a-t-on seulement dit ce que fait le MU5? Même pas! Eh bien il fait des accords de 28 notes. Votre accord peut utiliser 16 sonorités. Vos sonorités sont à choisir parmi 128 sons et 8 jeux de batteries à 63 sons chacun.

Le MU5 est au standard GM, compatible avec vos habitudes Sound Blaster. Dans le train, l'avion, le métro, la baignoire, et même les toilettes, il marche sur piles. Une fois rapatrié dans un milieu où vous ne risquez pas l'électrocution, connectez-le à votre PC. Vous aurez un instrument de musique convaincant compte tenu du prix (moins de 2000F). L'intérêt du MU5 en tant que tel, c'est son clavier de 2 octaves qui vous facilite l'entrée de votre musique dans le train, l'avion, le métro, la baignoire, et même ailleurs... Mais si vous tenez à enregistrer des séquences dans vos moyens de transport, Yamaha vous suggère de remettre la main au portefeuille pour un MDF2.

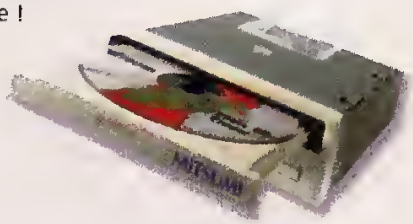
*Jean Ponce*

# PHŒNIX : drôle de manette

Voilà le joystick le plus fou de l'année. Le look est un mélange de Star Trek et de design est-allemand. Il dispose de 24 boutons tous programmables avec au total 46 possibilités d'affectations. Il vaut mieux avoir 1 ou 2 jeux auxquels on joue très fréquemment car la configuration de tout ça prend un certain temps. Et il va falloir mémoriser toutes les fonctions de tous les boutons, amnésiques s'abstenir !
Nous l'avons essayé dans Flight Simulator et le résultat est convainquant. Le bras que vous voyez à gauche du manche sert de poignée de gaz. Il suffit de tirer ou pousser sur tout le bras. La prise en main est bonne et la sensibilité du manche le prédestine à la simulation. Il n'y a guère que le prix qui soit rébarbatif : environ 1300 F.
Le Phoenix est produit par Gravis, constructeur déjà bien connu dans le monde des manettes de jeu et la qualité technique n'est donc pas à mettre en doute.

# MITSUMI : lecteur CD-Rom 4x

Un lecteur triple vitesse à 1500 F, ce n'est déjà pas cher. Ce lecteur est actuellement disponible (FX 300) mais pas pour longtemps et pour cause. Dès décembre Mitsumi lance un quadruple vitesse pour un prix à peine supérieur. Aussi incroyable que cela puisse paraître, ce n'est pas un gag ! Si ce lecteur tient ses promesses et que la compatibilité est assurée, ce sera l'affaire du siècle !
L'autre bonne nouvelle c'est qu'aussi bien le triple que le quadruple sont IDE (en deux mots, vous les branchez comme un disque dur et ça marche) !




# VIDEO FUN : Carte d'acquisition vidéo

Vidéo Fun est une carte d'acquisition entrée de gamme qui coûte environ 1500 F. Elle permet de capturer à partir d'une source vidéo quelconque (magnétoscope, caméscope) en PAL, SECAM et NTSC. Vous pouvez capturer des séquences AVI Windows et donc les rejouer sur n'importe quel PC. En utilisant la compression Cinepack, il faut compter entre 25 et 30 Mo la minute de vidéo.

La compression est longue mais la définition reste bonne.

Le problème vient de la capture. Une minute de capture occupe 90 Mo, et au-delà de la mémoire RAM de votre ordinateur, la carte utilise le disque dur. La cadence d'images capturée devient alors plus lente. Au bout du compte votre vidéo sera saccadée. La carte est donc recommandable pour des séquences assez courtes et il vaut mieux avoir 16 Mo de RAM et un disque dur très rapide. Vous pouvez également capturer des images fixes à partir de votre vidéo. Edité par Vitec Multimédia.

## Télex

### GOLDSTAR GMK49

LE CLAVIER SAUVEUR
Pour ceux qui cherchent le clavier musical miraculeux à coller sur leur PC pour le transformer en piano, comme PC fun vous le suggère par ailleurs, une bonne solution réside en un Goldstar GMK49, qui vous coûtera seulement 1800F. C'est le clavier dynamique (sensible à la vitesse à laquelle vous enfoncez les touches) le moins cher du marché! Autrement dit, vous mettez une SB dans votre PC avec un adaptateur MIDI, vous branchez le Goldstar au bout, et vous jouez de la musique expressive.

### OVERDRIVE DX4 -100

Voyant arriver le 486 DX4-100 en 3,3 Volts, tous les propriétaires de PC 486 SX ou DX étaient très malheureux car la plupart des cartes mères 486 étaient en 5 Volts non commutables, et leur interdisaient donc l'accès aux nouveaux processeurs. Maintenant, ils devraient bondir de joie ! Intel a eu l'idée de génie de proposer un Overdrive DX4-100 incluant un commutateur de voltage. Vous pouvez donc le brancher sur toute carte mère 486 5 Volts. Il y a un hic et il est de taille : le prix. En effet il devrait se situer entre 3500 et 4000 F, ce qui est cher. Espérons qu'il y aura une baisse rapide.

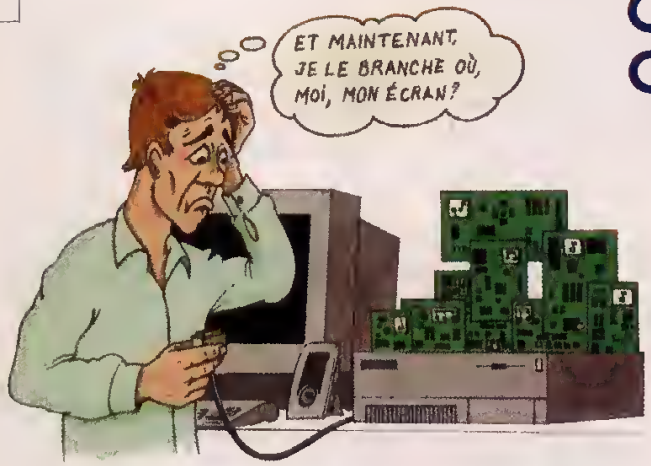
### FOU DE PC

Dans la collection Culture Micro, Sybex édite un livre original. Il vous propose de découvrir le fonctionnement de votre PC et de ses périphériques. Tous les sujets abordés sont illustrés par des schémas 3D qui facilitent vraiment la compréhension. Malgré un propos quand même indigeste en soi, les explications sont claires et intelligibles. Pour 150 F, un excellent ouvrage de vulgarisation.

# LA VAGUE DES WAVES :

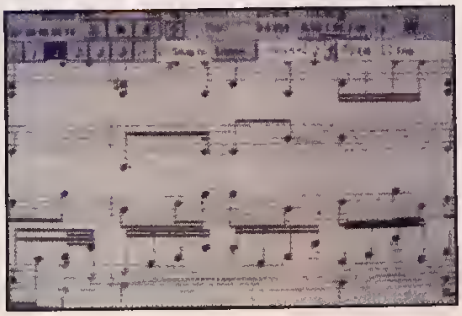
## COMPARATIF DES CARTES FILLES MIDI

## - WAVE BLASTER
## - KORG WAVE
## - ROLAND SCD-10




**Si vous avez une Sound Blaster 16 et que les chuintements risibles de la synthèse FM vous énervent, une seule solution : équiper votre carte d'une «fille» aux normes Général Midi.**

Au départ, il faut que vous possédiez une carte son Sound Blaster 16 munie d'un connecteur Wave (la Value n'en dispose pas), une Sound Galaxy 16 ou encore une Maxisound 16. Ces cartes permettent la digitalisation et la restitution de sons divers et variés. Elles font également de la synthèse FM. Si vous branchez sur le connecteur prévu une des cartes Waves de ce test, vous disposez en plus de la compatibilité Général Midi. Sous DOS, point de réglages. Dans les jeux, il suffit de déclarer Général Midi pour la musique, et Tie Fighter par exemple aura une dimension symphonique. Sous Windows, il faut installer un gestionnaire Général Midi ou MPU 401 et configurer la musique en Midi

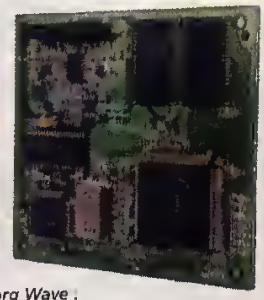

*Cakewalk Apprentise.*

### Calmons le jeu, et jouons...

Votre Sound Blaster chérie peut donc avoir des fifilles Roland, Korg ou Wave. Nous ne nous étendrons pas sur les "performances" de la Roland, tant le son nous a déçus : les sons sont métalliques, la restitution manque de corps, et pour certains instruments on se demande même si il ne s'agit pas de synthèse

Pour nos deux favorites, il y a quelques différences de base. Celle qui saute aux yeux lorsque l'on regarde les spécifs, c'est que Korg a de la réverb et du chorus, alors que Wave a fait l'impasse. Diantre, direz-vous "mais elle est pourtant plus chère !" Trions un peu. Les échantillons utilisés par Korg sont enregistrés «sec», ce qui permet de leur appliquer les effets précités. Les échantillons Wave, apparemment, sont enregistrés avec les effets incorporés. A l'écoute, on n'a pas vraiment de manque en comparant l'une et l'autre, du moins à ce point de vue.

A un autre point d'écoute (sic), la Wave semble manquer de corps. En réexaminant le sujet, on s'aperçoit que l'on peut compenser ce manque par un réglage de loudness, ce qui, sur le mixeur intégré au logiciel Sound Blaster, se traduit par une remontée du curseur de grave et d'aigu au milieu de leur course. Autrement


*La Korg Wave : une merveille d'intégration*

dit, il est probable que Korg a tenu compte de ce que l'écoute se ferait à relativement bas niveau et a déjà compensé en fonction. En revanche, Wave a enregistré à plat, ce qui donne un résultat un peu désincarné si on n'écoute pas à un niveau THX (dans les salles équipées...)

L'autre hypothèse lorsque l'on trouve des différences d'égalisation peut faire intervenir la culture des ingénieurs du son concerné. Autrement dit, les échantillons Korg auraient pu être enregistrés aux States, et les

*Enfin de la vraie musique dans les jeux.*

*Du Hard Rock avec la Korg Wave*

Wave en Asie. Bref, tout ce qu'on cherche à vous dire, c'est que les sons qui vous sont offerts par l'une et l'autre carte sont éventuellement à tripoter un peu en fonction de vos préférences personnelles, mais que la base est saine.

Pour fixer les idées, l'incorporation des effets dans les sons eux-mêmes n'est pas stupide pour deux raisons. Chaque son peut avoir sa propre réverb, sinon naturelle, du moins approprié à son utilisation. Avec des effets séparés, tout ce que l'on peut faire c'est choisir les sons qu'on laisse secs et ceux qui vont subir l'effet, qui sera donc le même pour tous les bruits concernés. L'autre raison est que si vous avez des effets à brancher, ça fait des manipulations en plus et qui ne sont pas obligatoirement facteur de satisfaction à cause du point précédent.
La qualité des sons de piano est étrangement décevant chez Korg (c'est pourtant une spécialité de la marque), qui paraissent légèrement diaphanes. En général, si vous utilisez vos cartes sonores plutôt pour des jeux à ambiance symphonique, écoutez les cartes sur ce genre de musique. Si vous êtes plutôt du genre musico, étudiez plus attentivement les sons les uns après les autres.

## Écologie

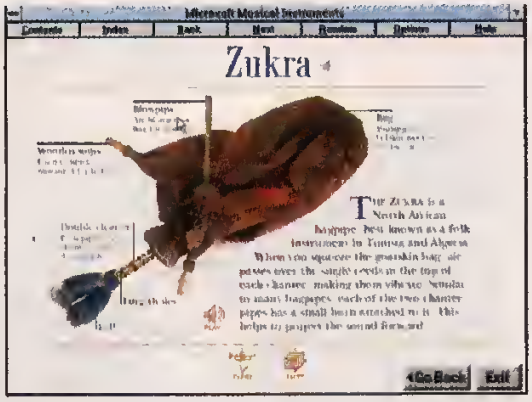
Parlons un peu de l'environnement de nos produits. Il est plutôt très frustre, à ceci près que Cakewalk Apprentice est livré avec nos deux chouchous, alors que Roland refile trois gadgets éventuellement ludiques mais pas très décisifs. Avec la Wave, on bénéficie de quelques fonctionnalités supplémentaires comme un catalogueur de sons qui vous rendra sûrement des services. Vous aurez aussi un paramétrage des courbes de vélocité, qui n'in-

### Les normes sonores du PC

*Le standard Sound Blaster*
*En fait, ce sont deux normes différentes, la synthèse musicale et l'échantillonnage de sons.*
*La synthèse musicale Sound Blaster comporte 11 voix FM en mode Mono ce qui n'est pas mal mais pas optimal (la fameuse synthèse FM). En clair, la carte reconnaît et joue 11 sons différents en même temps. Pour l'échantillonnage des sons, c'est un peu plus compliqué. Le mode Sound Blaster permet d'enregistrer des bruits : coup de fusil, chaîne qui grince ou voix humaine en 8 Bit jusqu'à 15 Khz. En décodé, ce n'est pas terrible mais ça a le mérite d'exister. Cela correspond à la qualité des vieux magnétophones portables.*
***Le standard Sound Blaster Pro** améliore la synthèse musicale puisque les cartes compatibles avec ce standard sont équipées d'une puce Yamaha OPL 3 qui permet la restitution de 20 voix FM en stéréo, par contre les sons digitalisés restent en 8 Bit mais jusqu'à 44 Khz ce qui correspond à un bon magnétophone sans dolby.*
***Le standard Sound Blaster 16** améliore la digitalisation et permet enfin d'échantillonner des sons et des voix en 16 Bit jusqu'à 44 Khz, soit en gros la qualité CD.*

### L'avis d'un musicos

**C'est Roland qui m'a pris le plus de temps. Les collectionneurs seront ravis, j'entend ceux des 78 tours. J'ai même cru un moment que c'étaient les enceintes Creative qui étaient nulles... Il y a tout de même une utilisation possible, pour les parents qui veulent leur tranquillité : leurs mouflets ne feront pas hurler longtemps leur musique sur ce genre d'engin. Quittons ces misères pour parler musique.**
**La carte fille Korg me rassure tout de suite sur la qualité des enceintes Creative (géniales, surtout vu le prix). Les orchestrations faméliques deviennent bluffantes, et le son des instruments rappelle enfin quelque chose de connu, de chaud, de vivant, d'expressif. Comme dit l'autre "à l'entendre, ça n'a rien à voir..."**
**La Wave Blaster proposée par Creative himself est tout aussi convaincante, moins chaude mais plus fidèle pour certains instruments. C'est clair, il faut choisir entre Korg et Creative. Mais, je ne choisirai pas pour vous!**




*Avec une carte Wave, les sons des intruments ressemblent enfin aux vrais.*

téressera que les possesseurs de claviers (musicaux).
Quant à la partie intellectuelle de l'environnement, vous pourriez a bon droit être surpris par de telles differences entre des cartes sonores supposées jouer des échantillons, surtout si vous croyez que le son CD est parfait et unique.
Premièrement le son CD n'est pas forcément enthousiasmant pour des oreilles de musicien.
En fait, les synthétiseurs à échantillons supposent un tripotage considérable de ces échantillons pour en optimiser le stockage (compression, boucles, etc.) et les échantillons ne sont pas joués tels quels : on n'échantillonnera pas un Do, un Ré, un Mi. . on se contentera du Do et on calculera le son du Ré à partir de celui du Do. Il n'y a pas de moyen définitivement optimal pour ce genre de calcul et le choix de l'algorithme influe sur le rendu sonore. Ajoutez à ça tout ce que nous avons dit sur les conditions de prise de son et vous comprendrez pourquoi vous avez encore une certaine liberté dans le choix de vos cartes

## DERNIÈRE MINUTE

Creative Labs annonce pour fin novembre la sortie de la Wave Blaster 2. Construite autour du processeur Emu 8000 qui équipe déjà la AWE 32, elle s'annonce très prometteuse, vue la qualité de ce chip. Elle disposera d'un vrai Chorus et Reverb. Son prix devrait avoisiner les 1000 F ce qui la rendrait très compétitive.

## Le général — Midi

*L'autre grand standard. Attention toutefois à ne pas confondre le Port Midi qui équipe la majorité des cartes et qui permet de connecter via un adaptateur des instruments de musique Midi, et le standard de restitution musicale. Le Général Midi est d'une qualité 100 fois supérieure à la synthèse FM du mode Sound Blaster Un très grand nombre d'instruments sont directement enregistrés dans la mémoire de la carte : c'est la table d'echantillonnage. Le logiciel ne fait qu'expliquer à la carte quelle note elle doit jouer et sur quel instrument. Ce qui veut dire qu'il est possible de jouer sur 128 instruments 32 notes à la fois. Les instruments échantillonnés ressemblent à s'y méprendre aux vrais, percussions et trompettes comprises. La synthèse FM fait penser à de la musique électronique, le Général Midi donne l'impression d'avoir un orchestre dans le PC.*
*Il existe un sous standard Midi qui est le MT 32 du nom d'une carte de chez Roland déjà ancienne et qui est également de bonne qualite mais avec des possibilités moindres.*
*Attention, le mode Général Midi ne permet pas la restitution des voix et des sons digitalisés, il faut donc en plus pour cela utiliser le mode Sound Blaster.*

## Et dans les jeux mon Général (Midi)?

Comme précédemment, la Roland ne franchit pas le cap des éliminatoires Un son métallique et un manque de chaleur évident l'écartent d'office Dans certains jeux, la différence entre la synthèse FM et le Général Midi n'est même pas flagrante

La Wave Blaster est tout à fait respectable, les instruments sonnent justes et une orchestration symphonique ressemble à quelque chose Seule critique, la sonorité qui est un peu sèche

La Korg Wave se détache vraiment du lot Chorus et Reverb sont réellement présents Cela donne une chaleur à la restitution qui reste exceptionnelle même avec des petits hauts parleurs pour ordinateur Dans Doom, on entend du vrai hard rock et dans Sam and Max, les airs jazzy sont à mourir

*Jean Poncet et Stephane Kauffmann*

**8/20**

- La restitution du Zukra est excellente
- Son métallique
- manque de logiciels fournis
- Prix trop élevé

**Env. 1500 F**

**Roland SCD-10**
Roland

**17/20**

- La chaleur du son
- Chorus et Reverb
- Qualité globale
- Prix
- Restitution de certains instruments en solo

**Env. 900 F**

**Korg Wave**
Guillemot International

**14/20**

- Homogène
- Qualité de l'échantillonage
- Son un peu sec
- Prix

**Env. 1400 F**

**Wave Blaster**
Creative Labs

Advanced
GRAVIS

ULTRASOUND
MAX

Avec la carte
ULTRA SOUND MAX
vous allez franchir les limites de la
création sonore
audionumérique.
Un éventail étonnement
réaliste de sons MIDI dans une "carte
son" garantie 3 ans

# Experience* the Excitement.*

*Tous nos produits sont livrés avec des manuels en français*

* **Experience** [iks'piəriəns] ,*v tr* **1.** Éprouver; faire l'expérience de (qch.). **2.** Apprendre (par expérience) **(that, que). 3.** *U S* · **To e. religion,** se convertir. **experienced, a.** Qui a de l'expérience, du métier, expérimenté; (observateur) averti; (oeil) exercé **(in, à). E. in business,** rompu aux affaires

* **Excitement** [ik'saitmənt], *s.* **1.** Surexcitation *f* (d'un organe). **2.** Agitation *f*, surexcitation; fièvre *f*. **The thirst for e.** la soif des sensations fortes. **The e. of departure,** l'émoi m du départ. **To cause great e.,** faire sensation. *F* · **What's all the e. about ?** qu'est-ce qui se passe donc ?

Produits diponibles dans les magasins suivants : FNAC, SURCOUF, BOULANGER
Pour connaitre la liste des distributeurs ou pour devenir distributeur veuillez contacter :

TEL : (1) 42 35 10 82 Banque MAGNETIQUE FAX : (1) 42 35 07 89

**Transformer votre PC en console de jeu dernier cri, voilà ce que propose Creative Labs avec la carte 3DO Blaster. Alors que les premières consoles 3DO ne sont pas arrivées officiellement en France, voici déjà un émulateur pour PC. On croit rêver !**

**3DO Blaster**
Carte 3DO

Creative Labs

en français

**config mini :**
386 SX 25 - 4 Mo
Windows, Carte son,
Lecteur CD
Créative CR 563 B

moins de 2000 F

## 3D QUOI ?

3DO est un standard, un peu comme le VHS. Inventé par Trip Hawkins, le fondateur d'Electronic Arts. Il s'agit d'un système 32-bit à architecture RISC et à base duquel plusieurs marques (Panasonic, Sanyo, Samsung, Goldstar) ont sortis ou vont sortir leur propre console. Machine du futur, orientée vers la gestion de la 3D et des textures, la 3DO connaît un franc succès au Japon et vient d'être lancée en Angleterre. Les consoles Panasonic et Sanyo devraient sortir en France en 95... Il faut avouer qu'aujourd'hui, c'est la console la plus puissante du marché, largement devant les consoles 16-bits de Sega ou Nintendo.

## COMMENT ÇA MARCHE ?

Vous prenez un PC pas obligatoirement très puissant (un 386 suffit !), vous l'ouvrez avec votre petit tournevis chéri et vous enfichez une carte assez longue et impressionnante. Ensuite vous ajoutez, si ce n'est déjà fait, une petite carte Sound Blaster Pro ou 16 et un lecteur CD ROM Creative CR 563 B. Pour finir, vous faites des branchements dans tous les sens et hop : votre PC se voit, telle la citrouille moyenne, transformé en console 3DO. En fait c'est mieux que ça, votre PC est à la fois citrouille et carrosse !

## LES FENÊTRES VOUS REGARDENT (J. Brel)

En fait l'émulation 3DO se fait sous Windows dans une fenêtre. Un double clic sur l'icone 3DO et voilà t'y pas que devant nos yeux ébahis s'affiche l'écran 3DO. Le plus extraordinaire, c'est que vous gardez le contrôle en permanence, vous transformez votre carrosse en citrouille quand vous voulez. Lors de l'exécution d'un jeu 3DO, la souris reste active. Vous pouvez passer en plein écran ou réduire la fenêtre à la taille de votre choix. Pendant ce temps vous pouvez faire ce que vous voulez à côté dans une autre fenêtre, écrire sous Word ou attendre que 3D Studio finisse un calcul (c'est long...) Mais il y a plus fort : à tout moment, vous pouvez geler l'écran avec la souris, vous pouvez régler le son et même changer les contrôles. La 3DO Blaster fonctionne avec la manette 3DO logique, mais aussi au clavier et au joystick PC. Incroyable non? Dans certain jeu 3DO, comme Super Wing Commander, un joystick est pour le moins appréciable, et il y a même un petit utilitaire de calibrage.

*Creative : les réglages vidéo*

## CAUSONS BOUTIQUE

L'interface développée par Creative est exemplaire. Chaque fonction est commentée, une aide en ligne est disponible, et le système de réglage permet de synchroniser au mieux la 3DO Blaster et votre carte VGA (une Cirrus Logic dans notre machine de test).
Pour afficher l'image la carte utilise la technique du vidéo overlay. Il suffit de choisir une couleur, et la 3DO Blaster remplace cette couleur qui sort de la carte vidéo par l'image 3DO, un

peu le principe du fond bleu au cinéma. La carte accepte Windows en résolution 640 x 480 et en 800 x 600, notre version Béta demande le mode 256 couleurs mais la version finale devrait s'accommoder des autres. Pour en finir avec la technique, il faut tirer un coup de chapeau

*L'image est un peu moins nette que sur la console mais la fluidité est la même.*

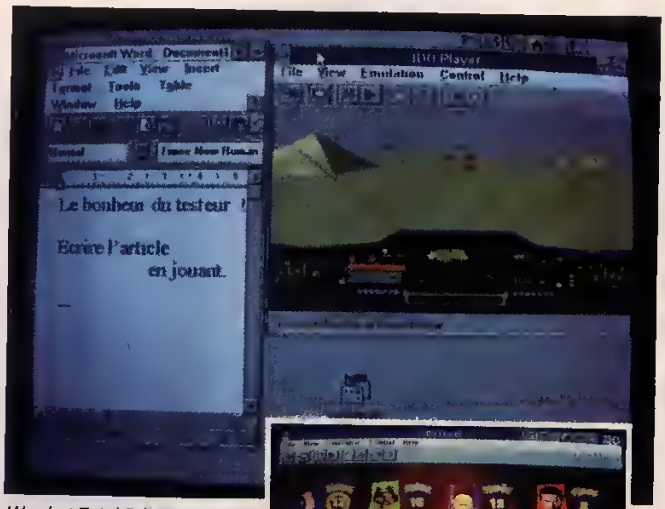
aux techniciens de Creative qui semblent avoir retenu la leçon de la carte son AWE 32. La configuration de la 3DO Blaster n'installe qu'un tout petit résident de quelques ko (programme toujours actif) qui n'entame en rien la capacité mémoire. Nous n'avons décelé aucune incompatibilité avec d'autre logiciel PC, DOS ou Windows. De même le lecteur CD-ROM continue à fonctionner normalement en mode PC. A ce propos, il est regrettable qu'il faille obligatoirement un lecteur Creative car tous ceux déjà équipés, se retrouvent tout malheureux. Creative, pratique-t-il la reprise comme Renault ?

## Pour les fainéants

**La 3 DO Blaster est fournie avec Voice Assit, logiciel de reconnaissance vocale. Il est déjà paramétré pour les commandes 3 DO. Il suffit de l'habituer à votre voix, et hop plus de manette, il suffit de parler.**

## LA MARIÉE EST-ELLE BELLE ?

Eh bien oui ! D'abord pour la compatibilité, tous les jeux 3DO essayés (une dizaine), fonctionnaient parfaitement. Au niveau fluidité et rapidité de chargement, c'est strictement identique à la console. Les sons, qui ne font que transiter par la carte sonore, sont excellents (bien mieux que sur PC). Les couleurs sont très belles, surtout si on les compare à la 3DO américaine importée (NTSC : couleur fades). Reste la définition. Là, il y a une petite dégradation. Dans les séquences vidéo, et à l'affichage de textures, dans Road Rash ou Crash'n Burn par exemple, ça pixelise un peu, l'image est moins nette que sur la console. Ceci dit, avec un peu de recul, ça n'est absolument pas gênant (ne vous fiez pas trop au photos d'écran réalisées avec un appareil photo, il n'était pas possible de capturer avec le système overlay).



*Word et Total Eclipse en même temps..*

*Un jeu télé comme on les aime tant ..*

## LE PRIX DU DANGER

Creative propose la carte 3 DO seule, avec une manette identique à celle de la console et un jeu pour environ 2000 F. Mais il y aura aussi 2 kits : un avec lecteur CD, et un avec lecteur et carte son Sound Blaster 16 .
Avec la 3DO Blaster, le PC a vraiment tout pour plaire. La seule chose qui lui manquait, c'était des jeux d'action de qualité, et bien voilà, c'est chose faite. Merci Monsieur Creative !

*Stéphane Kauffmann*

## ALLGOOD'S CORNER

**To blast** .
faire sauter à la dynamite

**3DO Blaster** :
trois do qui font sauter le PC à la dynamite

## BEST OF 3DO

### ROAD RASH
Une course de moto illicite où toutes les règles sont permises. Ultra-rapide, ultra-violent, ultra-prenant... Le meilleur jeu console de 1994. Un MUST !

### CRASH'N BURN
Des courses de voiture à la Mad Max, avec des mines, missiles, lasers et autres gadgets de folie.
Pour les fans de jeux du genre.

### JOHN MADDEN FOOTBALL
Enfin une simulation de football américain qui vous place dans la peau d'un joueur. C'est donc vu du terrain, et c'est carrément très bien.

### FIFA SOCCER
Cette version 3DO pulvérise tout les foots existants. Cette fois-ci, vous êtes sur le terrain ! Graphismes splendides, effets de caméra et sons réalistes. La totale.

## 17/20

- Qualité globale du produit
- Interface Windows
- Compatibilité

- Légère dégradation de l'image
- Ne fonctionne q'avec un lecteur de la marque

C'est **GENIAL !** Road Rash sur mon PC, Monsieur IBM n'en croit pas ses yeux

# JOUEZ LES BESSON EN HERBE

# VIDEO BLASTER RT300

***Que ce soit pour digitaliser vos vidéos de vacances, des extraits de vos films préférés, pour réaliser un produit multimédia ou juste pour le plaisir, la toute nouvelle carte Video Blaster de Creative Labs, répondant au doux nom de RT300, est là pour vous éviter bien des tracas...***

**VIDEO BLASTER RT300**
acquisition Vidéo

Creative Labs

en français

**config mini**
386 33 - 4 Mo
Windows - Souris
conseillé : 486 - 4 Mo

**la totale**
Cartes son compatibles Windows avec canal digital

moins de 2000 F

Digitaliser de la vidéo sur PC, voilà bien quelque chose qui peut paraître stupide, du fait même de la qualité médiocre des films *Video for Windows*. Fenêtre de visualisation ridicule, définition affreuse ..bref, rien de très palpitant. Mais grâce à *Indeo*, la technologie de compression vidéo d'Intel, il est maintenant possible de digitaliser en plein écran...

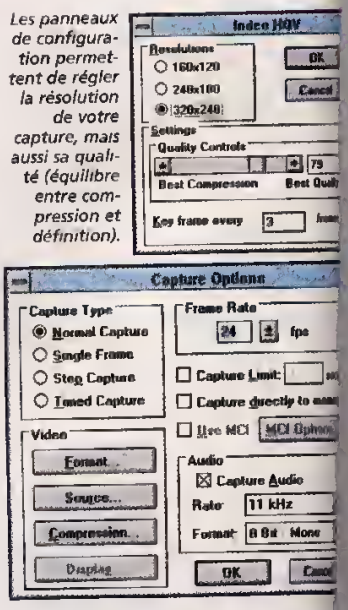
La Video Blaster RT300 est la première carte à bénéficier de cette technologie, nécessitant un chip d'Intel pour la compression, mais se décompressant sans hardware, uniquement avec la nouvelle version de *Video for Windows*, qui comporte une extension *Indeo*. Du coup, les numérisations que vous allez faire pourront être visualisées par n'importe quel PC, sans carte spécifique ! Une vraie révolution, qui devrait permettre aux encyclopédies multimédia et aux jeux à base de vidéo de nous offrir enfin des images grand format et très peu pixélisées.

## L'OBJET DU DÉSIR

La carte RT300 est une carte ISA 16-bit qui se branche très simplement dans votre PC. Trois sorties RCA et une sortie S-VHS permettent de connecter n'importe quelle source vidéo, magnétoscope, télévision, vidéodisque ou caméscope. Comme souvent en vidéo, la RT300 ne supporte que le PAL et le NTSC. Si vous voulez digitaliser des K7 du commerce, il va vous falloir des cassettes anglaises ou américaines. Et si vous jouez les réalisateurs, pensez à filmer en PAL (c'est le standard en vidéo) ou en NTSC.

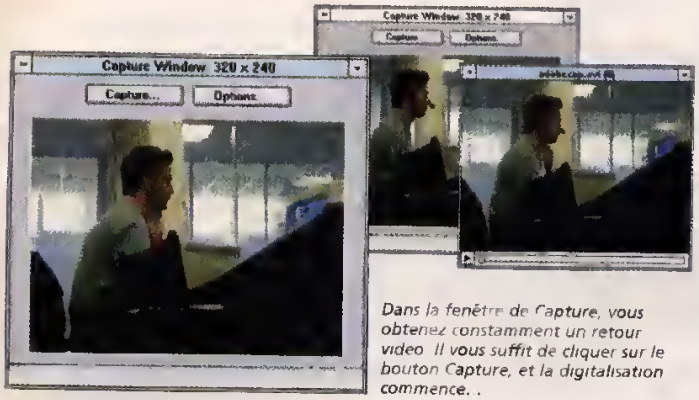
Une fois la carte connectée, il vous reste à installer la dernière version de Video For Windows (la 1.1 en l'occurence), les drivers Windows pour gérer la carte, et Adobe Première 1.1, inclus dans le pack RT300, et qui permet la capture et le montage des films avec effets spéciaux.
Et c'est parti...

*Les panneaux de configuration permettent de régler la résolution de votre capture, mais aussi sa qualité (équilibre entre compression et définition).*




## LA CAPTURE

La numérisation s'effectue grâce à Adobe Video Capture, un logiciel particulièrement complet simple à utiliser et très clair : une fenêtre de visualisation en temps réel de la source vidéo, un bouton option et un bouton capture. Les options permettent de tout régler comme le type de capture (continue, une seule




*Dans la fenêtre de Capture, vous obtenez constamment un retour vidéo. Il vous suffit de cliquer sur le bouton Capture, et la digitalisation commence. .*

image, chronométrée), mais surtout le ratio qualité / compression. Vous devez d'abord choisir un nombre d'images par seconde, en fonction de votre machine, de la taille de la fenêtre, de la qualité du son, du nombre de couleur, de la compression et surtout du support sur lequel se trouvera votre film (sauvegardé en .AVI).
En effet, si vous numérisez uniquement dans un but personnel, et que vos films restent sur disque dur, les contraintes ne sont pas vraiment importantes. En revanche, si votre but est d'éditer un CD-Rom, il va falloir jouer sur l'ensemble des options pour que votre film numérisé puisse être joué à partir d'un lecteur CD, au taux de transfert bien plus mauvais que votre disque dur. Vous serez ainsi obligé de tomber à 15 images par seconde. Il est possible de jouer sur la qualité du son (de 8-bits mono à 16-bits stéréo, de 11 kHz à 44 kHz), sur le nombre de couleurs, sur la taille de l'image (160x120, 240x180 ou 320x240) et le contrôle de qualité, qui permet de donner la priorité à la qualité ou à la compression (voir encadré). En dehors de ces options, la qualité du résultat dépendra également de la source vidéo. Le Hi 8 ou le Super VHS donneront de plus beaux films que le 8mm ou le VHS.

Une fois fin prêt, un clic sur «capture» et le tour est joué. Un deuxième clic et le film au format .AVI est disponible. Il ne vous reste plus qu'à le sauvegarder ou éventuellement à le reprendre avec Adobe Première.

## LES RÉSULTATS

Ils sont tout à fait satisfaisants, et d'une qualité largement supérieure à ce que l'on voit habituellement sous *Video for Windows*. Ceci, grâce à la compression Indeo, qui permet en plus de garder des numérisations de taille honnête. En effet, on tourne en moyenne autour des 10 Mo pour 30 secondes de film, ce qui permet par exemple de mettre prés de vingt minutes sur un CD-Rom. Sous *Video for Windows*, en fenêtre normale, la qualité est excellente, mais le plus surprenant reste le mode plein écran. En format cinémascope, les vidéos digitalisées avec la RT300 demeurent largement bonnes... et sont relisibles sur n'importe quel PC, même sans carte RT300. Bref, numériser sur PC devient enfin une réalité, pour un prix avoisinant les 2000 francs, ce qui n'est pas du tout excessif si l'on considère les possibilités qu'offre Adobe Première 1.1, offert

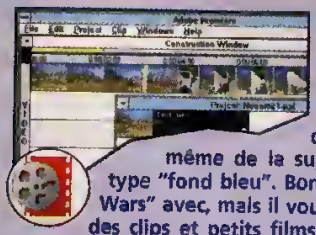
*Stéphane Lavoisard*

**L'avis du candide**

**Pour un prix limité, la carte RT300 m'ouvre les portes de la production multimédia... Tous les délires sont permis. Je peux maintenant monter les films que je rêvais de faire. Un petit tournage avec ma caméra vidéo, et je peux maintenant faire mon propre "Jurassic Park" dans mon jardin avec mon lapin nain, grâce à Adobe Premiere. Plus sérieusement, je peux aussi me lancer dans la production d'une encyclopédie multimédia, il me suffit d'un logiciel "auteur" (NDLR : nous reviendrons sur ces produits dans le numéro 2), et je pourrai bientôt proposer un encyclopédique sur l'art du Bonzaï. Spielberg et Coppola, tenez-vous prêt, j'arrive ...**

**Dans le pack RT 300**

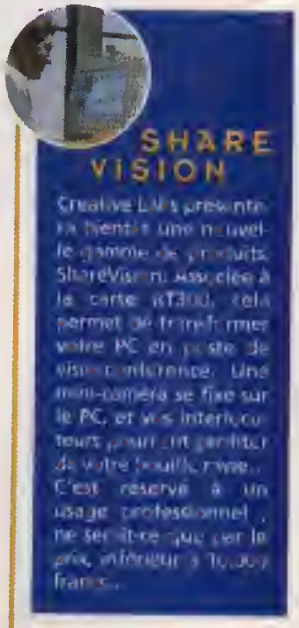
### ADOBE PREMIERE 1.1



**Ce logiciel est une véritable table de montage de films au format .AVI. Il vous permet en effet de manipuler les films comme les régies de montage "pro", de faire des enchaînements avec effets, et même de la superposition et de l'incrustation de type "fond bleu". Bon, vous ne ferez peut-être pas "Star Wars" avec, mais il vous permettra tout de même de faire des clips et petits films vraiment "pro". Nous reviendrons largement sur ce logiciel dans PC Fun 2...**

### ASYMETRIX PRESENTATION PE

**Cette version démo est également incluse avec la carte Video Blaster RT300. Elle permet de découvrir comment faire soi-même des présentations multimédia en enchaînant, de façon interactive, des écrans, du son ou encore des films vidéos. Voilà qui vous permettra de découvrir à quel point la création de logiciels multimédia est simple...**




**16/20**

- **Facile d'utilisation**
- **Adobe Premiere inclus**
- **Ne capture pas du SECAM**

De la digitalisation plein écran pour moins de 2000 F, une occasion unique pour développer des applications multimédia ou jouer les apprentis réalisateurs.

# FORMULA T1 : LE VOLANT THRUSTMASTER

***Pilotez une F1 sans vous fracasser la tête contre les murs.***

Pour un simulateur de vol, un joystick peut faire penser à un manche à balais, mais dans une simulation automobile c'est quand même limite ! Une voiture, en moyenne, ça marche avec un volant et des pédales. Alors dans Indycar Racing ou Formula One, poussez sur la manette pour accélérer, on y croit pas vraiment. Et pourtant ces deux simulations sont superbes, faciles à apprendre et en même temps très réalistes.

Heureusement le Thrustmaster nouveau est arrivé avec un ensemble «volant-levier de vitesses-pédales» extrêmement impressionnant.
Honnêtement : c'est dément ! Là pour le coup, on se prends vraiment pour Damon Hill (NDLR : sauf Laurent qui croit toujours que c'est le fils de Benny). D'ailleurs on est plutôt Nigel Mansell puisqu'avec le volant, Indycar Racing est offert en prime. Le volant simule le déplacement horizontal du joystick 1, et le pédalier celui du joystick 2. Si ces paramètres ne sont pas configurables dans un jeu, tout ne fonctionnera pas correctement. Heureusement Formula 1 de Microprose, le seul logiciel de F1 digne de ce nom, fonctionne avec le volant mais il faut avoir l'upgrade réseau distribuée par Ubi Soft. Il est probable que les futures simulations de course supporteront le Formula T1. D'ailleurs le prochain jeu des créateurs de Indycar, Nascar Racing, est déjà prévu pour. Vous imaginez le délire, en réseau à quatre ? Ce sera presque aussi bien que Daytona de Sega. Comment, vous ne connaissez pas cette borne d'arcade ? Alors précipitez-vous à la salle d'arcade la plus proche, c'est incontournable.

*La chicane qui tue à Laguna Seca (Californie)*

La seule ombre au tableau du volant, c'est son prix : environ 1600F. C'est cher, mais ça les vaut. La réalisation artisanale est séduisante : tout est en métal, le volant ressemble à un vrai, et la résistance fait vraiment voiture de course. Même les pédales, un peu ridicules avec leurs roulettes, s'avèrent très efficaces à l'usage.
Mais surtout quel pied de piloter avec cet équipement. Ça change tout, la simulation devient réaliste et Formula One prouve vraiment toutes ses capacités : rentrer dans un virage en pilant, contrôle le dérapage, accélérer en sortie de virage : la totale quoi ! Dans Indycar Racing et sur un circuit comme Laguna Seca, un des pires, il faut bien l'avouer, c'est complètement dément. Le petit «S» en dévers à négocier en première est une horreur.

En conclusion, si vous avez les moyens, n'hésitez pas !

*Stéphane Kauffmann*

**FORMULA T1**
Hardware

THRUSTMASTER
Guillemot

en français

**config mini**
- carte joystick gérant 2 manettes
- un seul port suffit !

moins de 1600 F

**16/20**

- On s'y croit
- Solide
- La flambe absolue

- Le prix

GENIAL !! Mais un peu cher..

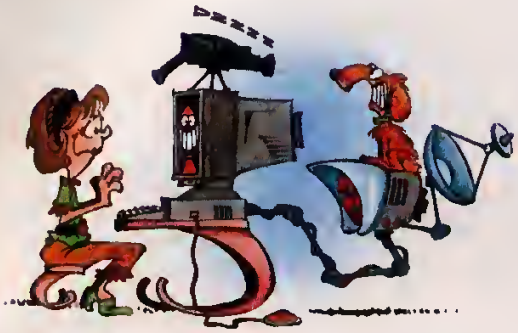
# 4e Salon International de la High-Tech de Loisirs

**DU 30 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 94**

PARIS - PORTE DE VERSAILLES

# SUPERGAMES

AVEC **EUROPE 1**



+

+

+

## = L'UNIVERS DES LOISIRS MULTIMÉDIA

**-20%** payez 40 frs (au lieu de 50 frs), votre entrée à SUPERGAMES

Remplissez ce bon et présentez le aux caisses du salon.

Nom : _____ Prénom : _____ Année de naissance : ___

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

ORGANISATION : BLENHEIM, 70 RUE RIVAY, 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX ● FAX : 47 56 11 90

PC FUN / 1

# LE PC FAIT SON CINÉMA

**La Video Blaster MP 400 est une carte de décompression vidéo en temps réel. Comme son nom le suggère, elle restitue des séquences préalablement compressées à la norme MPEG. Ce procédé permet de visionner sur son PC de la vidéo en plein écran, avec une qualité respectable.**

**VIDEO BLASTER MP400**
restitution MPEG

Creative Labs

en français

**config mini**
386 SX 33 - 4 Mo
Windows - Souris
CD-Rom

moins de 2000 F

Le MPEG a été il y a quelque temps l'habituelle tarte à la crème informatique. À l'annonce des premières cartes tout le monde s'est émerveillé, et annonçait une révolution dans le domaine du jeu et du multimédia : enfin des logiciels qui vont inclure de vrais séquences vidéo !
Vint alors la première carte, la "Real Magic", et aussitôt tout le monde déchanta. La qualité était médiocre, la mise en œuvre atroce, et le prix la situait hors de portée du grand public. Il existe donc seulement cinq ou six jeux MPEG en Anglais non disponibles chez nous, et aucune encyclopédie supportant ce format.

## Les débuts du Digital Vidéo

Creative sort aujourd'hui une carte avec ce même procédé mais elle est beaucoup moins chère, de qualité supérieure et permet de visionner des films Digital Video. Voilà d'ailleurs une autre histoire passionnante. Philips sort une cartouche Full motion video pour son CDI, et des films commencent à sortir , incompatibles avec d'autres machines que le CDI bien sûr. Mais là, un miracle se produit, les constructeurs se mettent d'accord et créent une nouvelle norme, le Video CD, qui est compatible carte MPEG PC. En raison du manque de supports, ses films tardent à arriver mais les films CDI étant maintenant à cette norme, les derniers sortis s'avèrent compatibles avec la Video Blaster MP400.

## Oui, mais pourquoi faire ?

Se pose maintenant le problème : quel est l'intérêt ? Pour les films, il est limité. Autant le CDI se branche sur la télé et c'est agréable, autant regarder un film devant son PC apparaît comme une idée un peu saugrenue. Cela dit, c'est vous qui en serez juge. Est-ce que que des jeux et des encyclopédiques utilisant le MPEG vont sortir en masse avec la venue de cartes de plus en plus accessible? Mystère ! D'autant plus que des éditeurs comme Knowledge Adventure ont trouvé un procédé, qui ne nécessite aucune carte et autorise une qualité vidéo tout à fait acceptable (cf. les tests en rubrique "découvrez"). En matière de jeu, Origin et d'autres ont également contourné le problème en incluant des acteurs filmés dans des décors de synthèse. Toujours est-il qu'à l'heure actuelle aucun soft MPEG n'est disponible en France.

## Et la carte ?

Toutes ces réflexions accentuent encore notre tristesse car la carte de Creative est une petite merveille. Elle lit le format MPEG mais aussi le Video CD, le CDI Video CD et même le Karaoké CD. Voilà donc une raison impérieuse de l'acheter. Sérieusement, il y a quand même une ombre au tableau. Certes elle peut lire le CDI video CD mais cela ne fonctionne qu'avec des lecteurs capables de lire ce format particulier. De plus, il s'agit d'une lecture sans accès possible à des plages précises comme sur CDI. On peut toutefois utiliser l'avance et le retour rapide ainsi que la pause.

*La platine de commande : une merveille !*

*Les réglages sont délicats, une souris précise et une certaine dextérité s'imposent.*

## Sommes nous au cinéma ?

Avec des films CDI, la qualité vidéo reste bonne mais cependant en dessous du FMV CDI. La définition demeure excellente mais sur les grandes surfaces d'une seule couleur, et particulièrement lorsqu'elles sont sombres des plaques de couleurs voisines apparaissent. Rien de dramatique pour autant, et on s'approche quand même de la qualité d'un bon magnétoscope. En revanche au niveau du son, c'est excellent une restitution à 44 Khz stéréo

*Les grandes surfaces sombres génèrent des plaques de couleur parasites*

*«Un poisson nommé Wanda» en plein ecran !*

*Dans une fenêtre de taille respectable, la qualite vidéo est très bonne*

c'est-à-dire approximativement la qualité CD. Avec l'ordinateur branché sur la chaîne, voir et entendre le concert mythique de Carreras Domingo et Pavarotti est un grand bonheur. Pour ceux qui ne sont pas fans (les malheureux), le concert des 50 ans de Johnny existe aussi en Video CD. Pour les films musicaux l'intérêt est d'ailleurs réel.
Pour les fichiers MPEG, difficile de juger car nous ne disposions que de dix secondes d'échantillons. La qualité semble équivalente au Vidéo CD. Pour des jeux, ce serait en tout les cas largement suffisant. Dernier détail tout cela se passe bien sûr en plein écran !

## Une platine vidéo

Pour l'interface, les concepteurs de Creative ont une fois encore repoussé les limites. Sous Windows, on dispose d'une petite platine de chaîne pour jouer des fichiers MPEG ou regarder des films. Elle permet de jouer directement des plages sélectionnées et comprend toutes les fonctions d'un bon magnétoscope (le look reste identique à la chaîne de la Sound Blaster 16).

Le tout se fait à la souris. Seul reproche, les réglages (d'alignement de la vidéo, de contraste) qui s'avèrent un peu délicats à manipuler. La fenêtre de la vidéo est modulable à souhait, du plein écran à une fenêtre minuscule. Vous pouvez même déformer l'image. Hormis les accès disque dur qui arrêtent le film, vous pouvez travailler en même temps sous Word.

## Les mains dans le cambouis

Le branchement de la carte se fait sans difficulté majeure. Elle est longue donc il faut avoir de la place, elle se branche sur le connecteur VESA de la carte graphique et le moniteur transite par la carte MP400. Il y a deux sorties son, une légèrement amplifiée et une line out.
La carte est donc excellente en soi, la qualité vidéo tout à fait honorable et l'interface carrément géniale. Reste à attendre les produits.

*Stéphane Kauffmann*

L'avis d'un vidéomaniaque

**Regarder**

**«Un prince à New-york», avec une qualité d'image sympa et un son exceptionnel sur mon PC, ça me frime. Mais bon, déjà c'est pas mon genre de film, et je préfère de loin mon canapé et ma télé 16/9ème, même si le son est un peu moins bon.**

**16/20**

- Qualité du son
- Interface Windows
- Installation aisée

- Légère dégradation de l'image dans certaines scènes

Enfin une bonne carte MPEG pas trop chère et bien conçue. On attend les produits pour pouvoir l'utiliser


- S'abonner à PC Fun, c'est recevoir à coup sûr votre magazine préféré, sa disquette et son CD-Rom...
- S'abonner, c'est ne pas rater une seule partie de nos initiations et de nos pas à pas !
- S'abonner, c'est aussi être sûr d'être informé régulièrement sur les nouveaux matériels et softs...
- Pour s'abonner, il suffit de tourner la page !

# ORCHID
## SoundWave 32 SCSI
# C'est le bouquet !

**Orchid, la marque à la petite fleur, récidive dans le domaine du son. Après sa première carte, la fameuse Sound Wave 32, ses petits ingénieurs nous remettent ça avec une nouvelle Sound Wave 32+SCSI. Quand je dis fameuse, il faut plus comprendre abominable que merveilleuse. En effet qui a pu oublié cette carte midi qui se trompait dans les instruments à jouer. Grand moment !**

Orchid, la marque à la petite fleur, récidive dans le domaine du son. Après sa première carte, la fameuse Sound Wave 32, ses petits ingénieurs nous remettent ça avec une nouvelle Sound Wave 32+SCSI. Quand je dis fameuse, il faut plus comprendre abominable que merveilleuse. En effet qui a pu oublié cette carte midi qui se trompait dans les instruments à jouer. Grand moment !

Donc voici une nouvelle version qui apporte .. des nouveautés ! ( Pas forcément celles que l'on attendait ). Le lecteur attentif aura pu remarquer le terme SCSI au détour d'une phrase, et oui, la carte supporte désormais le niveau 2 de cette interface et accepte la majeure partie des lecteurs de CD-ROM du marché La carte a évidemment les 5 connecteurs classiques (line-in, line-out, micro, line-out haut-parleurs et la prise joystick ), elle est livrée avec 2 enceintes passives (non amplifiées ) de qualité moyenne, 1 micro, 1 petit câble et 4 disquettes d'installation.. Celle-ci est d'ailleurs relativement aisée malgré quelques petits conflits mineurs.

Mais alors crie le public en délire se languissant, avide, la langue pendante, que vaut-elle ? Que diantre !

Bon, commençons par la mauvaise nouvelle (psychologiquement c'est une bonne approche ) : les sons sont vraiment de qualité moyenne pour ne pas dire plus Pendant une journée je me suis demande si je n'étais pas en émulation Sound Blaster, c'est révélateur non ? Par contre il est vrai que la carte émule la majeure partie des standards en même temps, tels Sound Blaster, Adlib, Roland MT-32, Sound System et le fameux General Midi (même si je me suis retrouvé avec un bruit de clochette de vache dans un morceau de musique !). Elle passe pour cela par le seul logiciel sous Dos, très simple d'utilisation d'ailleurs. Nouveauté . la SW32 peut recevoir une carte fille au même format que les Wave Blaster et autres Roland DB ou Korg, et super génial qu'est-ce qu'on se bidonne, la compatibilité n'est valable qu'avec une carte propre à Orchid. Merci le monsieur à la petite fleur !

*Dans les jeux l'émulation Sound Blaster n'est que celle de l'OPL 2 (en mono).*

Et maintenant la bonne nouvelle Aaaahhh !!! La carte a un DSP (Digital Signal Processor ) qui permet de traiter plus de 20 MIPS (Millions d'Instructions Par Seconde ). En gros cela signifie qu'au niveau du travail du son (hors norme midi comme nous l'avons déjà vu) l'Orchid SoundWave 32+SCSI se révèle très puissante Il suffit de voir pour cela les logiciels fournis sous Windows. On peut ainsi échantillonner jusqu'à 48 Khz en 16 bits, soit la qualité DAT (Digital Audio Tape ) et cela même sur un «simple « 386 DX-40 avec 4 petits Mo. On peut même compresser en temps réel dans les formats les plus courants. Cette puissance disponible permet aussi de déformer sa voix en temps réel grâce à Personal Effects ou de disposer du fameux procédé Q-Sound (son à 180°). On peut enfin se servir de son clavier pour jouer de la musique ou tout simplement composer avec le classique Recording Session.

En conclusion, on peut dire que la SoundWave 32+SCSI présente deux visages : d'un côté l'émulation General Midi est loin d'être satisfaisante contrairement à ce que dise de nombreux journaux professionnels. En effet, pourquoi utiliser 1 Mo de Rom compressée quand les concurrents en ont 4 Mo ? Par contre, il est vrai que grâce à la puissance de son DSP et ses fréquences d'échantillonnage elle permet un excellent travail au niveau de la manipulation des sons, d'autant plus que l'offre logicielle est intéressante et variée.

*Mourad MEHI*

**SOUND WAVE 32 SCSI**
carte son

Orchid

en français

**config mini**
Il faut un PC !

moins de 2000 F

**9/20**

- **Bonne capacité de digitalisation**
- **Emulation Général Midi et Sound Blaster**
- **Les sons Midi sont mauvais**

Dans les jeux, la qualité de restitution est vraiment très médiocre. Pour la digitalisation ses possibilités sont en revanche excellentes. Pour cette utilisation elle mérite un **14/20**

# PC FUN

Créez - Jouez - Découvrez - Optimisez

ABONNEMENT

◆ Plaisir
◆ Passion
◆ PC

enfin réunis dans

# PC FUN !

## Abonnement Passion

6 numéros de PC FUN
+ 1 CD-Rom avec chaque numéro

**175 F** au lieu de 210F

### Bulletin d'abonnement

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : ..... Pays : .....
Date de naissance : .....

Oui, je m'abonne à PC FUN pour 6 numéros au prix de 175F (étranger 235F) au lieu de 210F
Je règle aujourd'hui par : ❑ chèque (à l'ordre de MÉDIALOISIRS) ❑ mandat lettre ❑ virement postal CCP Paris 0147899020

Date : ..../..../ 1994 Signature :

Bon à retourner à PC FUN - Service abonnement - 36, rue de Picpus 75012 Paris tél : 16 (1) 43 42 00 60

CL01

# LES JOYSTICKS SUNCOM

## La nouvelle gamme

## LE FX 2000

« Un manche à balai comme vous n'en avez jamais vu» nous dit la pub sur la boite. Voyons cela en détail. . Un manche à balai · la ressemblance n'est pas frappante ! Comme vous n'en avez jamais vu . c'est sûr, jugez par vous-même Quant au fonctionnement, il est surprenant : en fait la course est plus dur sur l'axe horizontal que sur l'axe vertical ce qui est déroutant. La course n'est d'ailleurs pas assez longue. L'ergonomie ne nous a pas séduit non plus. Apparemment, plus le constructeur cherche l'ergonomie, moins il la trouve Les boutons de feux et de réglages font assez camelote mais bon, le FX n'est pas trés cher 280 F. En résumé, ce joystick est globalement décevant.

## LE FLIGHT MAX

Comme son nom l'indique, il est destiné à la simulation de vol. Passons sur son esthétique post-stalinienne et voyons l'ergonomie.

Eh bien là, bonne surprise, la poignée tombe naturellement sous la main, la course est douce mais le retour est précis : élément indispensable pour la simulation Le déplacement dans les 8 directions se fait sans à coup et les boutons de tir font également bonne impression. Testé dans Flight Simulator, Aces et Pacific Strike, la manette s'est révélée être à la hauteur des manœuvres les plus audacieuses. Autre avantage, de par son poids, il tient bien sur le bureau sans ventouses.

Seule ombre au tableau : les réglages de sensibilité et le curseur de gaz qui eux sont très mous. Un autre curseur du même acabit permet de gérer le palonnier mais dans la pratique il n'est guére utilisable, à moins d'avoir des mains de martien. Son prix, moins de 500F, est justifié vu la qualité

## Le G FORCE

C'est un vrai ! Là vous étes aux commandes d'un Cessna ou d'un 747. Bon d'accord c'est moins enthousiasmant qu'un F16 mais quand même. Premier aspect positif, la fixation : si votre bureau le permet il peut être vissé ce qui lui confére une excellente stabilité. Le manche réagit bien et dans Flight Simulator l'impression est plutôt bonne Par contre pour les simulateurs de combat, l'inertie de l'ensemble s'oppose un peu aux figures rapides genre tonneau ou Himmelmann. Les boutons de feu 1 et 2 paramétrables gauche ou droit sur le volant même sont efficaces, par contre le contrôle des gaz posait probléme dans FS, impossible de le calibrer correctement.

Le manche peut être bloqué en verticale et servir alors pour les simulateurs de voiture mais dans Formula One autant s'en servir pour accélérer. Pour cet usage, le joystick traditionnel reste d'ailleurs la meilleure formule (hormis le Thrustmaster bien sûr). Le G FORCE coûte environ 800 F et honnêtement nous ne sommes pas enthousiastes.

# VERSIONS COMMERCIALES

**Réf 4060V RETURN OF THE PHANTOM 274,- TTC**
Partez à la poursuite du fantôme de l'opéra et renvoyez le dans le passé.

**Réf. 0030V CHESS MANIAC 5 Billions et 1 274,- TTC**
Découvrez le jeu d'échecs en trois dimension le plus fou

**Réf. 4029V RAILROAD TYCOON Deluxe 274,- TTC**
Devenez entre preneur en plein 19ème siecle avec ce superbe jeu de stratégie

**Réf. 4050V THE LEGACY : 274,- TTC**
Enfermé dans un château, vous n'avez qu'une seule chance de sortir résoudre les énigmes

**Réf 4010V GOD FIGHT 274,- TTC**
Lancez vous dans des combats complètement délirant, 12 avi ons et 6 scéna nos différents proposés

**Réf. 4040V FALCON 3 0 274, TTC**
Grimpez dans votre Falcon F 16 et partez pour des missions en Israël et d'autres lieux encore.

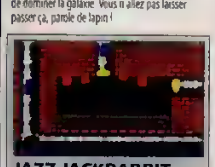
# COMPILATIONS SHAREWARES

## Jeux

**Réf. L1147 WIN GAMES II . Prix 90,- TTC**
Deuxième volet de notre compilation de jeux pour windows, parmis lesquels vous ,ouverez ada100 alpha atmosd, best pocket, chess321 F18

**Réf L1124 3D MANIA™ Prix 99,– TTC**
Nous avons conçu cette référence pour tous les amateurs de jeux en 3-D (hyper réaliste) qui adorent affronter toutes sortes de créatures très agressives Terminator Rampage, Corridor 7 clone de doom

**Réf L1143 JAZZ JACKRABBIT Prix 24, TTC**
Voici le nouveau jeu EPIC Votre petite amie vients d'être enlevée par une vilaine tortue qui projete de dominer la galaxie Vous n allez pas laisser passer ça, parole de lapin !



**JAZZ JACKRABBIT – 6 niveaux, en version complète, (Réf. 5080V) 229,– TTC**

**Réf. L1117 STRATEGIE 3 Prix 29,90 TTC**
Troisième volet de nos compilations de jeux de stratégie de plus en plus prenant Balloon Battle charge, Windwaz, Boinball Quartz, Stelcon Conquest, Flux, Gem Saraton

**Réf. L1118 TETRISMANIA 2: Prix 29,90 TTC**
Voici enfin la seconde compilation de jeux du type Tetris, parmis ces superbes jeux vous trouverez un tetris en 3D compatible lunette 3D 3Dmania Blocks, Floatris Mentis STetris, Tower

**Réf. L1119 AVENTURE 4 Prix 59,– TTC**
Sur cette compilation vous trouverez le dernier jeu EPIC MEGAGAME, Xargon ainsi que Hocus Pocus, le dernier APOGEE. En plus nous vous offrons Troddlers un super jeu dérivé de Lemmings

**Réf L1121 SPORT 2: Prix 59,– TTC**
Vous l attendiez, la deuxième compilation des jeux de sport est arrivée. Au programme Basket et Golf Golf, BBall Lunarball

**Réf. L1008 CASSES TETE: Prix 59,– TTC**
Paquet de 10 shareware reservé aux inconditionnels des casses tête Windwaste™ Cloyd™, Cross, Bolo adventures Kye, Lavacap, Equality, Rebix Sensitive Eddie's chest Blue line

**Réf. L 1013 JEUX DE SOCIETE: Prix 29,90,– TTC**
11 très belles reconstructions de quelques uns des plus grands jeux de société Monopoly, Powerchess, Bonne Paye Solitaire, Islewar Apple & Oranges, Chinese Checkers, Mille Bornes Domino Maya Super Mind, Yam

**Réf L1009 JEUX DE SOCIETE 3 Prix 29,90 TTC**
Voici la troisième partie de notre célèbre série de jeux de société Vous y trouverez entre autre un magnifique jeu d'échec brillamment sonorisé Barbu Boxcars, Checkers, CyberChess, Poker assaut Poker solitaire.

**Réf L1063 JEUX D'AVENTURE 3: Prix 89,– TTC**
Troisième compilation pour vous lancer avec votre PC dans l'aventure Zapper™, Cruchec, Lemming Crowz™ Prince of Persia™ Last half, Gobliins™ Maddog, Robot 1

**Réf L1056 COMBATS: Prix 99,– TTC**
Pour les amateurs de combats de rue et d'arts martiaux voici tous jeux fantastique Sango Fighter™ Blood Sport™ Executioners™

**Réf. L1023 SALLE OF JEUX DOS I: Prix 59,– TTC**
16 programmes pour vous plonger dans l'univers des bornes a sous Bardart, Gallman Spider Pinball Shoot gallery Wills Pinball Jason Storm, Klobba ster™ Avarkius, CD et PCman EGAGrants, Byte Bandit, Blackjack, Sammy Pacman 2, EGA Darts

**Réf L1190 WIN STRATEGIE: Prix 29,90 TTC**
Concentration et stratégie sous Windows avec ces six jeux; a vous de prouver que vous êtes meilleur que l'ordinateur ! Escape, Bonaparte, Winsport, Windual, Stellar Empires, Atoms

**Réf. L1115 RAPTOR™: Prix 99,- TTC**
The call of the shadow Devenez pilote d un chasseur high tech grâce a ce nouveau jeu signé APOGEE. Une finition impeccable et des graphismes dignes d une borne d'arcade

**Réf. L1107 WIN GAMES: Prix 59,– TTC**
Voici de quoi vous amuser avec votre environnement graphique, 9 jeux pour passer un bon moment: Qatra™ (VGA 256 couleurs minimum) Alien™ HyperUrid, Runner™ Ritzer Destroyer Horrors, Prairie Dog Hunt™ Worm World™

**Réf L1126 POOM Prix 59,– TTC**
Une compilation pour les accros de DOOM Si vous connaissez par coeur tous les niveaux classiques, voici pas moins de 30 missions,sur inédites créées par nos soins. Réservée aux utilisateurs de la version complète v1 2 et v1 666

**Réf. L1901 SPORT: Prix 29,90 TTC**
Des jeux pour les sportifs qui préferent rester devant leur écran Running Foot, Eurocup World tennis™ FGA Golf Defense Defense tutor

**Réf. L 1012 SIMULATEUR. PRIX 59,– TTC**
Imthez vous a la conduite et au pilotage a partir de ces magnifiques simulateurs Fuel Simulator Falcon 3™ Flygame

**DOOM en version complète,** l'un des meilleurs jeu en 3D jamais réalisé **(Réf. 5010V) 274,– TTC**

## Divers

**Réf. L1128 LANGAGES DE PROGRAMMATION . Prix 29,90 TTC**
Ne restez pas simple utilisateur, donnez des ordres à votre PC et créez vos propres programmes abc, ada modula2 ubasic, sphinx c

**Réf L1145 WIN UTIL II Prix 29,90 TTC**
Ajoutez notre gamme d'utilitaires à windows qui lui font si cruellement défaut appbar, archon bitman bizwiz, black hole, browser, bullides disk copy disktools, turbocedit, winminer zipback.

**Réf. L1021 RESSIN Prix 90,– TTC**
Dessinez et retouchez vos graphismes sous DOS ( GIF, TIFF, PCX, BMP ect ...) Neopaint, GWS Dos, Finger VGA Image 3D, VGA CAD Microcad, Improcess.

**Réf L1063 ICONES Prix 29,90 TTC**
Des centaines d'icônes pour Windows lancez vos applications avec les superbes icônes que vous avez choisi ou modifiez-les avec les utilitaires fournis

**Réf. L1120 MORPHOGENESE: Prix 29,90 TTC**
La morphogénèse appelée également morphing est une technique particulière pour transformer une image en une autre par plusieurs images successives animées ou non Initiez vous grâce a ces logiciel CMorph Morphia RMorph

**Réf L1123 DESSIN 2. Prix 59,– TTC**
Cette compilation va vous permettre de générer des images, de les capturer de faire de la CAO, de créer des animations, de générer des présentations ou simplement de dessiner IRMCAD Neoshow, ScreenThief, Animagic JcPlasma De adPaint, DTA Procad Sprites Dazzle

**Réf L1026 EDUCATION 1er NIVEAU. Prix 59,– TTC**
Apprendre tout en s'amusant, voici le remède tout enfant. Ecriture Ortho, Camelcaud English 123 Talk, Babydraw Dr Notes, Berdinausaut, Flash Temps Music Pianthrash, Crayon Box, Animated memory Memorop.

**Réf. L1027 EDUCATION 2ème NIVEAU Prix 59,– TTC**
13 logiciels destinés a tous les avides de connaissances Anglais 4 Mari Eituc Atlas Aquaiogie Heure mondiale Badinga Bontherkeeper Egypte, Cryptex, Alphagram, Conjugeur, Particules, Loquichim

**Réf L1111 WIN BUDGET: Prix 29,90 TTC**
Vous pouvez désormais gérer vos comptes en banque votre comptabilité et vos placements par simple clique de souris. BankManager, Waccman, 3Bcompta

**Réf. L1112 WIN BASE. Prix 29,90 TTC**
Gérez vos données sous Windows grâce a ces trois superbe logiciels Winbase WinFields Article

**Réf. L1068 ESOTERISME: Prix 29,90 TTC**
Plongez dans le monde fantastique de l'ésotérisme faites vous une idée de votre avenir et apprenez a mieux cerner votre personnalité et celle des autres Biorythmes, GEInum Merlin, Numéro, Prénom Rêves Iukykoe, Yiking, Voyance.

**Réf. L1022 ASTROLOGIE. Prix 29,90 TTC**
Découvrez votre horoscope a l aide de ces trois logiciels Horos Chinois EAO d'astrologie, Astro.

**Réf L 1019 GESTION DE BUDGET FAMILIAL. Prix 29,90 TTC**
Gérez vos comptes en banque et calculez vos impôts BNK 3 Gest Bano, GEI Budget, Domus FV Budget, Impot V2 92, Compte, Bank Manager

**Réf. L1020 NATURE. Prix 29,90 TTC**
Apprenez a connaître la nature tout en vous amusant: Ed vie du lac Arboréal Floral, Arbonal Aquaiogie, Germinal

**Réf L1973 CARTES. Prix 99,– TTC**
EPIMAP est un logiciel pour vous aider a créer des cartes géographiques de toutes sortes. Il est fournis avec une multitude d'exemples et un tutoriel intégré

**Réf. L1083 DEMOS SON.™: Prix 90,– TTC**
Des démos absolumentt géniales, avec des graphismes et des bandes sonores a vous couper le souffle

**Réf. L1046 CLIPARTS 1. Prix 29,90 TTC**
Plus de 300 cliparts d'animaux, de personnages, de PC de sport et encore bien d'autres, pour agrémenter vos documents

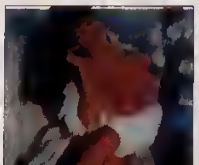
**Réf. L1072 CLIPARTS 2 Prix 39,90 TTC**
Une occasion supplémentaire de donner a vos documents un caractère convivial et cela dans beau coup de domaines différents. Des centaines de Cliparts pour tout illustrer

**Réf. L1947 DESSINS ANIMES: Prix 29,90 TTC**
Environ 50 images au format GIF de personnages de dessins animés et de BD de Bugs Bunny aux Simpson en passant par Snoopy et Batman

**Réf L1052 PAYSAGES: Prix 79,– TTC**
Des paysages de rêves de tous les coins du monde, des plus arides aux plus glacés, mais toujours magnifiques

**Ref. L1103 MANNEQUINS Prix 59,– TTC**
Elles sont connus, très connus, et vous pouvez enfin les présenter a votre PC, alors, ne soyez pas égoiste

## Erotiques



**Réf L1003 TOPLESS II : Prix 59,- TTC**
Elles sont vraiment plus que désirables et toujours aussi parfaites Donnez de la vie a votre PC, il ne va pas le regretter Référence réservée aux adultes

**Réf. L1138 Black&White: Prix 79,- TTC**
Un mélange subtile de deux couleurs de peau pour les adeptes de sensations fortes Regardez ces couples en train de s'adonner a des prouesses

**Réf L1125 MANGA 1 : Prix 29,90 TTC**
Issu du Japon voici enfin ces magnifiques créature de bandes dessinées dans des positions plus que provoquantes. Cardiaques s abstenir! Référence réservée aux adultes

**Réf. L1140 MANGA II: Prix 59, TTC**
En réponse a vos innombreuses demandes, voici une large série de nouveaux mangas encore plus délicieux que les premiers.

**Réf L1142 MANGA III Prix 29,- TTC**
Tous spécialement importé des pays du Soleil Levant par nos soins, nous sommes heureux de vous présenter le troisième Volume de ces photos de bandes dessinées érotiques asiatiques

**Réf. L1004 FESSES II : Prix 59, TTC**
Un grand nombre d'images GIF de femmes vous présentant leurs plus belles rondeurs, et bien plus encore Encore plus provocantes que dans FESSES I mais toujours aussi parfaites Référence réservée aux adultes

**Réf. L1116 POITRINES II : Prix 59, TTC**
Ca nature se montre parfois très généreuse avec certaines personnes, constatez le vous même avec cette collection d'images GIF a vous couper le souffle Référence réservée aux adultes

**Réf L1127 FEMMES III Prix 79,- TTC**
Ne laissez jamais deux femmes seules, vous risquez d avoir des surprises Grâce a cette compilation d images des ouvrez avec quel entrain elles se donnent l une a l autre. Référence réservée aux adultes

**Réf L1061 NUES X I Prix 79,– TTC**
Voila des filles qui ne s ennuient pas lorsqu'elles sont toutes seules, découvrez leur intimité et soyez voyeur Référence réservée aux adultes.

**Réf. L1090 NUES X II: Prix 79, – TTC**
Des positions plus que provocantes, des images a vous couper le souffle, des sensations fortes, elles vous présentent la séquence frissons. Référence réservée aux adultes

**Réf L1055 ASIATIQUE I: Prix 79,90 TTC**
Tous le plaisir de l Asie sont dans cette compilation regroupant une animation et des fichiers GIF Référence réservée aux adultes

**Réf L1087 ASIATIQUES 2 Prix 59,– TTC**
Elles revenement et elles sont entore plus belles et désirables dans cette compilation d images au format GIF Référence réservée aux adultes

**Réf L1092 BLACK I. Prix 29,90 TTC**
Des fichiers GIF vous présentant de très belles créatures a la peau d'ébène Ouvrez grand vos yeux, le spectacle va commencer Référence réservée aux adultes

**Réf. L1090 COUPLES II: Prix 59,– TTC**
On ne badine pas avec l amour, et pourtant! Observez ces couples dans leur plus belle position X Référence réservée aux adultes.

**Réf L1102 2Fe1Ho: Prix 59,– TTC**
Que le premier qui n ny a jamais pensé jette la pierre Elles sont deux il est seul, et elles ne laisse rien au hasard. Référence réservée aux adultes

**Réf. L1095 NUES IV. Prix 59,– TTC**
Un très grand nombre d'images des plus belles femmes que l on ne rencontre, bien souvent hélas que sur un écran ou une page de papier glacé Référence réservée aux adultes

**Réf. L1190 NUES V: Prix 59,–TTC**
On a tendance a dire que les suites ne valent rien et bien nous vous mettons au défit, elles sont toujours différentes mais toujours autant. Référence réservée aux adultes

**Réf L1140 HOMMES: Prix 59,- TTC**
Ils vous font tous tourner la tête mais il vous faut faire un choix!!!

**Réf. L1149 HOMMES X. Prix 59,- TTC**
Enfin une compilation ou nos mâles osent dévoiler leurs atouts majeurs. Images GIF strictement réservées aux gourmandes.

**Réf. L1190 ANIMATION X 3: Prix 59,– TTC**
9 animations trées au des filles et des couples jouent a des jeux très spéciaux et très chauds Laissez vous enflammer par ces animations pour connaisseurs. Référence réservée aux adultes.

**Réf. L1091 DESSOUS: Prix 29,90 TTC**
Elles vous présentent leurs tenues intimes et très légères, de belles idées de cadeaux ! Référence réservée aux adultes

**Paquets composés de 1 à 3 disquettes HD 3,5"**

(™) Les jeux marqués de ce symbole sont compatibles cartes son

**3615 DIF**
- Informations produits
- Téléchargement
- Petites annonces
- Astuces
- Courrier

Pour enveloppe à fenêtre

## Je commande:

N° de client (si déjà existant): _ _ _ _

Réf. ____ Réf. ____ Réf. ____ Réf. ____ Réf. ____ Réf. ____ Réf. ____

Réf. ____ Réf. ____ Réf. ____ Réf. ____ Réf. ____ Réf. ____ Réf. ____

Réf. ____ Réf. ____ Réf. ____ Réf. ____ Réf. ____ Prix Total = ____

**Dernière minute: Version commerciale de WordStar 1.5 (logiciel de TT) en français pour 490,– TTC seulement.**

**Expéditeur**

Prénom ____ Nom ____

Adresse ____

Code postal ____ Ville ____

Date ____ Signature ____

**JE RÈGLE PAR**

☐ CB ____ | ____ | ____ | ____ date expiration: __ | __

☐ contre remboursement (40 F frais supplem.) Signature:

☐ chèque

**Port: 25 F, offert à partir da 180 F de commande (sauf versions complètes)**


PEARL
Diffusion
21 rue Stanislas
68000 Colmar


**☆SERVICE☆**
- Hotline
- Satisfait ou Remboursé dans les 10j sauf le port (emballage + produit en état)
- Livraison J+2 (sauf rupture de stock)


**Telephone:** 89·23·58·81 **Fax:** 89·23·59·15



Prix et informations donnés sous reserve d'erreurs et susceptibles de modifications sans préavis.
Offre valable dans la limite des stocks Photos non contractuelles

## LE SUPERLIVRE DE LA SOUND BLASTER

Le titre est sans équivoque Nous avons à faire à un livre entièrement consacré à la Sound Blaster (SB). De la première version 1.0 jusqu'à la toute dernière SB 16 ASP, les auteurs vous dévoilent tous les dessous privés de votre carte préférée. Après un petit tour historique, on n'a droit à de bons conseils en ce qui concerne l'installation de la SB. Puis on arrive tout doucement à la page 151. «Qu'a-t-elle de spécial ?» ne manquera pas de demander le lecteur avisé. C'est à partir de ce numéro stratégique que commence la série de 600 pages de programmation. Ce pavé regorge de listings, d'exemples, de schémas... Les programmeurs s'attaquent à la plupart des formats musicaux connus sur PC tels les fichiers Midi, Mod, 669 ou les fameux S3M. Attention, ceintures Turbo Pascal et C exigées. Et si vous suivez à la lettre les explications chevronnées fournies (avec abondance ), vous programmerez votre premier lecteur de modules. Mais d'ici là, le DSP et la musique FM n'auront plus de secrets pour vous. Pour vous aider dans votre quête sonore, le livre est fourni avec un CD et une disquette contenant les listings, exemples et autres sharewares, ces derniers faisant l'objet d'une description succincte dans les dernières pages. Un ouvrage très complet, peut-être plus réservé aux programmeurs en herbe.

*A. BURDA et B. BERTELSONS*
*Éditeur Micro Applications*
*Prix 245 F - 824 pages*

## LE GRAND LIVRE DE LA SOUND BLASTER

Que voilà un livre des plus intéressants ! Son auteur nous énumère de manière exhaustive tous les logiciels fournis avec les différentes versions de la carte si célèbre aujourd'hui Ainsi il nous livre un peu plus d'informations que les manuels d'origine : comment installer la carte de manière optimale, utiliser les meilleures réglages, etc...
L'auteur nous prend par la main pour nous faire découvrir ou redécouvrir votre la si répandue aujourd'hui, et tant aimée ( mais si on le voit dans vos yeux humides de joie ). Il aborde le thème du General Midi en expliquant toute la connectique nécessaire à un pareil équipement et en nous montrant les principales bases de ce standard.
Enfin on ne réchappe pas à la « traditionnelle « partie programmation qui semble passionner un grand nombre d'utilisateurs. Certes moins exhaustive que celle du «Superlivre de la Sound Blaster «, elle n'en est pas moins relativement complète pour ceux voulant débuter dans ce domaine De plus elle s'appuie elle aussi sur une disquette fournie avec le livre et réunissant les exemples promulgués tout au long de l'ouvrage
Un livre qui se situe un peu plus du côté des utilisateurs à travers une revue complète des logiciels de la SB mais qui ne néglige pas pour autant le côté programmation.

*par A. STOLZ*
*Editeur Micro Applications*
*Prix 195 F*
*421 pages*

## MULTIMÉDIA ET CD-ROM pour les Nuls

Sur un ton drôle et bon enfant, voici des informations sérieuses et pas trop simplificatrices, le tout dans un langage accessible. On nous donne aussi les moyens, grâce à un sommaire bien pensé, de couper au plus court en passant sur ce qui est déjà connu.
A la fois guide et manuel pratique, on y trouve une foule de détails sur les matériels, cartes sons, lecteurs de CD, cartes vidéo, cartes de capture etc... En prime vous trouverez des explications sur leurs caractéristiques et les mille et une manières de les raccorder à des sources extérieures Autant d'éléments indispensables pour qui veut, soi se lancer, soi commencer à marcher dans le «cyberspace» et même aller plus loin. La suite du livre est consacrée à des idées de réalisations multimédias. Pour finir, des mises en garde contre les pièges que chacun risque de rencontrer et une sélection de quelques uns des meilleurs CD-ROM.
*Un livre de Andy Rathbone*
*édité chez Sybex*

## MODEMS pour les Nuls

Même principe, même philosophie que le précédent, même prix aussi, et même satisfaction pour le débutant. Les modems internes et externes sont passés en revue Les logiciels qui les accompagnent et leurs caractéristiques sont expliquées dans le détail Vient ensuite ce qu'on peut faire de ces engins et avec qui se connecter. Teletel, Compuserve, Calvacom, Internet et tous les BBS sont au rendez-vous. Pour finir, une trousse de secours pour soigner les bobos, dont Modem, logiciel, ou propriétaire, pourraient souffrir en cours de route.

*Un livre de Tina Rathbone*
*édité chez Sybex*

Voilà donc pour un prix modique (98F), deux nécessaires de survie efficaces qui devraient permettre aux néophytes de faire le pas et de se lancer dans ce nouveau monde parfois si inhospitalier Un livre de Tina Rathbone édité chez Sybex

Commande par téléphone 78.42.28.98 - par fax au 78.42.34.73 ou par courrier

# SHAREWARTHEQUE

15, place Bellecourt - 69002 LYON - Tél.78.42.28.98 - Fax.78.42.34.73

**12 f. la disquette DD**
**24 f. la disquette HD**

Sharewarethèque, un nouveau distributeur européen de logiciels en libre essai vous propose ses dernières nouveautés.Toutes nos disquettes sont compactées, pleines et traitées contre tous les virus connus.

## BASE DE DONNEES

### TELECARTES

*(J M NOLLEVAUX)* **Réf. 535013F**
Logiciel destiné à ceux qui collectionnent les télécartes. Organisé autour d'une base de données, le logiciel permet de tenir à jour un catalogue, ses collections de télécartes publiques neuves ou utilisées. Il assure également la gestion des doubles, des manco-listes ainsi que la gestion de son budget et «collection». De nombreux tris sont possibles tant sur le catalogue que sur les collections et le tout peut être imprimé. De plus il est possible de connaître à tout moment la valeur d'une collection, des doubles, ou encore des plus values réalisées. C'est de loin le meilleur programme du genre. Très convivial et très bien fini. **(VGA/DD/1900 Ko - 3 1/2 HD - 24 Frs.)**

### WINTHEQUE

*(S GUITIERREZ)* **Réf. 535113F**
Superbe logiciel de gestion de disque/ K7/ CD sous Windows. Il permet d'enregistrer le type de support, la date de sortie, la durée de l'album et de chaque titre, la date et le prix d'achat ainsi qu'un commentaire. Le module de consultation est très bien fait puisqu'il affiche soit par nom d'album soit par interprète, le contenu de l'album avec une grande clareté ! Très bon Shareware. **(VGA/DD/1303 Ko - 3 1/2 HD - 24 Frs.)**

## BUREAUTIQUE / TABLEUR

### FAX MAIL FOR WINDOWS

**Réf : 500813E**
Sublime logiciel de Fax sous Windows. Il permet de faire tout ce que fait un logiciel commercial. Mailing, envois différés, en tâche de fond, file d'attente, impression auto, etc . Il peut émettre et recevoir sous Dos également. Vraiment très complet et c'est l'un des seuls logiciels dans ce domaine. UN MUST **(VGA - WINDOWS 3.1 - FAX/MODEM - 1966 Ko - 3 1/2 DD - 12 Frs.)**

### VIAPRINT / WIN COVER

**Réf. 535413E**
**VIAFRINT** (VIABLE SOFT) Superbe logiciel de gestion et d'édition d'étiquettes sous Windows. Idéal pour supprimer des labels en série. Il supporte toutes les étiquettes AVERY, le format des cartes de visite, des K7 audio ou vidéo ainsi que les disquettes. Vous pourrez également faire des étiquettes à vos dimensions. Pour faire du mailing, il est possible d'importer des fichiers DBASE IV ou ASC II à virgule. Enfin, il est possible d'importer et de retailler des images BMP et métafiles. C'est un outil idéal. WIN COVER (GRAPHIC IMPACT) Logiciel indispensable à tous les utilisateurs de fax. Sortez de la monotonie et creez de superbes pages de garde grâce à ce programme. Il est de très grande qualité et très simple d'emploi en un tour de main, vous réaliserez de très belles présentations. Totalement WYSIWYG, vous pouvez importer des images BITMAPS. Très beau logiciel. Toutes les imprimantes sont supportées **(VGA/DD/4247 Ko - 3 1/2 HD - 24 Frs.)**

### PLUS VALUE

*(AMSTEL SOFTWARE)* **Réf. 535513F**
C'est un logiciel de gestion de portefeuilles boursier. Il permet grâce à de nombreux graphiques (momentum, moyennes mobiles) de suivre l'évolution du cours des actions, il permet également le suivi des investissements. Readement des valeurs détenues en portefeuille, calcul des plus values réalisées sur vente, tenue d'un journal des opérations, gestion d'un solde de trésorerie, mise à jour manuelle ou automatique des cours sur Minitel par téléchargement (serveurs «La côte, defossée, capital journal des finances»). Ce logiciel est destiné à tous ceux qui possèdent des actions en bourse et à ceux qui animent ou sont membres d'un club d'investissement. (VGA/DD/1371 Ko 3 1/2 HD - 24 Frs.)

### SIMULAT

(JP STRZALKA) **Réf. 535713F**
Amis électroniciens voici n fantastique simulateur logique sous Windows. Sa présentation et sa puissance ont tout d'un logiciel professionnel. Il permet de créer des schémas avec la souris et l'utilisation d'icônes prédéfinies pour simuler le fonctionnement électronique de l'ensemble. De nombreux outils sont présents tels que l' OSCILLOSCOPE, pointe de touche, table de vérité, calculatrice. Tout y est ! Très bon logiciel **(3 1/2 DD - 12 Frs)**

### WIN CIRCUIT

(M ALAIN) **Réf. 535813F**
Logiciel de qualité professionnel pour le tracé de circuits imprimés simple ou double face. Très simple d'utilisation, il trouvera sa place aussi bien dans un bureau d'étude que chez un particulier fervent d'électronique. On retrouve toutes les fonctions indispensables des logiciels commerciaux. Très belle présentation graphique. Tous les composants ou les pistes sont appelés par de simples icones. Il permet l'insertion de texte, le zoom, l'impression, rotation et de nombreuses autres fonctions à découvrir (Windows 3.1 AT386- RAM 4Mo SYMBOLES (C KARTNER) C'est une vaste bibliothè que de symboles (plus de 300) électrique et électronique. Le tout au format PCX, vous pouvez donc l'utiliser à partir de n'importe quel programme de dessin **(1182 Ko - 3 1/2 DD - 12 Frs.)**

## EDUCATION / SCIENCES

### MOTO 6800 POUR WINDOWS

(R BRAUN) **Réf. 535913F**
Logiciel qui permet de simuler le fonctionnement du microprocesseur 6800 de Motorola et de débogguer des petits programmes écrits en assembleur 6800. Il est particulièrement destiné aux étudiants en électronique et micro informatique mais aussi aux petits laboratoires d'électronique souhaitant implanter des pmgrammes en assembleur. Très complet et très bien fini. **(VGA/522 Ko - 3 1/2 DD - 12 Frs.)**

### WIN EDUCATIF II

*(P MERCIER)* **Réf. 536013F - 536113F**
Dans la même lignée que le volume précédent, l'auteur propose une série d'exercices de niveaux variables sur les fractions, technique d'addition, comparaison de nombres, division avec soustractions posées, rangement de nombres, technique de soustraction etc.. Ces différents logiciels s'adressent à des utilisateurs allant du CM1 à la 5ème ou encore à des personnes préparant un CAP. Très bien **(VGA/DD/6350 Ko - 2 disquettes 3 1/2 HD - 48 Frs.)**

## JEUX

### WACKY WHEELS

*(Apogee)* **Réf 537807E**
Le tout dernier jeu de la Société Apogee Software qui signe -une fois de plus- un coup de maître. Il n'est pas question de baston, réflexion ou jeu de tableaux, c'est en fait une sympathique course de karting où chaque pilote est un animal. Il est possible d'y jouer seul ou a deux par modem ou câble nullmodem. Dans ce cas, l'écran se dédouble pour chaque joueur. Très belle réalisation en VGA 256 couleurs avec effets sonores sur SB. On notera au passage, la similitude entre le jeu et Skunny Kart. Avis aux amateurs ! (386/2Mo RAM) **Disquettes 3,5 HD et 3,5 DD - 36 Frs.**

### ONE MUST FALL 2097

*(Epic Megagames)* **Réf 537507E**
Dans la lignée de Street Fighter et Mortal Combat, voici «One Must Fall» de la Société Epic Megagames. C'est un très bon jeu de combat avec un excellent graphisme et une très bonne bande sonore. Une fois n'est pas coutume, vous ne vous battez pas contre des humains mais contre des robots aux allures très hostiles. La partie est loin d'être gagnée ! A voir (386/4Mo-RAM/VGA) **2 disquettes 3,5 HD 48 Frs**

### SKUNNY KART

*(CopySoft)* **Réf 537607E**
Nouvelle aventure pour Skunny (notre sympathique petit écureuil) On le retrouve, cette fois ci, dans une superbe course de karting. Le jeu, dont la réalisation encore une fois exemplaire, peut se jouer seul ou à plusieurs. A deux, il est même possible de dédoubler l'écran pour chaque joueur. Vous avez le choix entre plusieurs pilotes, la vitesse et voire le type de courses. (Soundblaster, 386/VGA/RAM-4Mo) Très bon jeu. A essayer ! **Disquette 3,5 HD - 24 Frs**

### COMPIL FLIPPER

*(Capstone)* **Réf 537707E**
**Pinball Dreams** Superbe jeu de flipper en VGA 256 couleurs. Très inspiré d'Epic Pinball, ce jeu fera le bonheur de tous les amateurs du genre. **Fantasy Pinball** Encore et toujours un clône d'Epic Pinball, celui-ci est absolument magnifique et n'a rien à envier à ses concurrents. Très bon graphisme (de nombreuses images digitalisées), bonne fluidité et excellente jouabilité; le tout sur fond sonore (SB ou compatible). C'est un excellent Shareware qui malheureusement est limité à 5 mn de jeu ! (386/VGA) **Disquette 3,5 HD - 23,90 Frs.**

### DESERT STORM COMMAND / CHEESY INVADER

**Réf. 536507E**
DESERT STORM COMMAND *(MVP SOFTWARE)* Ce jeu se situe durant la guerre du Golf et de nombreuses missions vous sont confiées (tir sur des soldats embusqués, destruction de Scud...) Ce jeu d'action dispose d'un graphisme soigné et réaliste grâce à des images authentiques en 256 couleurs. Alors à vos armes (AT 286 +, VGA, SOURIS, SB) **CHEESY INVADERS** *(CHEESY SOFT)* c'est un remake du célèbre Space Invader, revu et corrigé avec des images de synthèses en 3D et 256 Couleurs, support sonore pour les cartes Sound Blaster (AT 386 +, SOURIS, SB) **(VGA/DD/2622 Ko - 3 1/2 HD Prix 24 Frs.)**

### HOCUS POCUS

*(APOGEE)* **Réf. 536807E**
Dans un environnement magique d'un château vous devez récolter toutes les boules de cristal afin de passer au niveau supérieur. Dans ce jeu tout est magique, les graphismes époustouflants, le son et la musique délirante et une manabilité extraordinaire. Bref c'est un chef d'oeuvre. Supporte le joystick et les cartes sonores. Nécessite au minimum un AT386 **(3355 Ko - 3 1/2 HD - 24 Frs)**

### SEGA EMULATOR POUR PC

*(TURBO CHARGED TECH)* **Réf 536907E**
Incroyable mais vrai, voici un émulateur de console de jeu SEGA pour PC. C'est à dire qu'il permet de jouer avec les jeux de cette console sur votre PC. Il permet de convertir les informations contenues dans les cartouches en fichiers lisibles par le PC. Le tout grâce à une interface fournie par l'auteur. Un fichier de documentation est fourni. D'après l'auteur 100 % des jeux sont reconnus par l'émulateur. Requiert un AT 486 DX avec 8 Mo de RAM et un local Bus, une carte Sound Blaster et une carte SVGA 1 Mo **(SVGA/DD/1117 Ko - 3 1/2 HD - 24 Frs.)**

### ASTROFIRE / DECKO / TUBES / XQUEST

**Réf. 536807E**
**ASTROFIRE** (OWEN THOMAS) Jeu d'arcade très rapide en VGA 256 couleurs avec de très beaux graphismes en images de synthèse. Le but du jeu est le même que le célèbre ASTEROID. Belle bataille interplanetaire (AT 286 +, SB, VGA) **DECKO** (SNR) Jeu de carte que l'on trouve dans les casinos. Il s'agit de miser sur 4 cartes face retournées et de trouver leurs valeurs (EGA, SOURIS) **TUBES** (SOFTWARE CREATION) Jeu du type puissance 4 qui consiste à aligner au moins 3 pions de la même couleur. De plus ce jeu dispose d'animations et de graphismes très beaux. (VGA, 286 +, SB) **XQUEST** (ATONIC JACK) Retrouver sur PC un des jeux mitiques du MACINTOCH. Collectez le maximum de cristaux bleus en un minimum de temps afin d'atteindre les niveaux suivants. Ce jeu dispose de très beaux graphismes (AT 286 +, SOURIS, VGA, SB) **(DD/1826 Ko - 3 1/2 HD - 24 Frs.)**

## CADEAU DE BIENVENUE : pour toute commande, recevez une compilation de 5 jeux d'arcade

### DEPTH DWELLERS

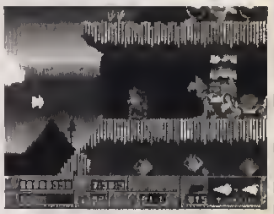
*(TRI SOFT)* **Réf. 536907E**
Superbe jeu en réalité virtuelle en 3D. Dans la même lignée que WOLFENSTEIN ou DOOM. Ce jeu vous plongera dans un monde terrifiant. Il dispose d'une musique et d'effets sonores de qualité. A ne pas manquer (AT 386, 4 Mo RAM, SB) Attention le fichier, pour des raisons de place est livré en ZIP. Il faut donc PKUNZIP **(VGA/DD/2670 Ko - 3 1/2 HD - 24 Frs.)**

### BRUDAL BADDLE

**Réf. 537007E**
Jeu de combat rapide dans la lignée de STREET FIGHTER 2, Mortal Combat. Des graphismes très soignés (véritables personnages digitalisés en 256 couleurs) associés à des animations rapides donnent à ce jeu tout son intérêt. Les possesseurs de cartes sonores auront en plus le bonheur d'entendre des bruitages saisissants ainsi qu'une musique d'ambiance (AT 386 +, VGA, 4 Mo RAM, SB/VGA/ **DD/2300 Ko - 3 1/2 HD - 24 Frs.**

### JAZZ JACK RABBIT

*(EPIC MEGAGAMES)* **Réf. 537107E**
La société EPIC signe là un superbe jeu d'arcade dans le vrai sens du terme. Aidez JAZZ JACK RABBIT à sauver sa princesse qui est à l'autre bout de la galaxy. Nombreux seront les obstacles et les galeries à passer mais heureusement il est armé. Ce jeu dispose de sublime graphismes en VGA 256 couleurs avec des animations très fines, la bande son est également excellente. Ce jeu équivaut sans aucun doute à de nombreux logiciels commerciaux. Il est très nettement inspiré du célèbre jeu SONIC de SEGA. A essayer pour le croire. Pour AT 386 et plus avec 4 Mo de RAM / SB **(VGA/DD/3330 Ko - 3 1/2 HD - 24 Frs.)**



### CAPABLANCA

*(M ROHAN)* **Réf. 537207E**
Très beau jeu de réflexion sous Windows 3.1. Les amateurs de casse tête seront satisfaits puisque celui-ci dispose d'une réalisation très soignée. Le but du jeu s'apparente à celui du solitaire. Il consiste à amener les 24 boules bleues à la place des 24 boules rouges en utilisant une case vide. Les possesseurs de cartes sonores disposeront de bruitages très amusants. Et en plus c'est français. (AT 386, 2 Mo RAM) **(VGA/DD/1833 Ko - 3 1/2 DD - 12 Frs.)**

### JEUX FRANCAIS

**Réf. 537307F**
**FAROCAR** *(TLK GAMES)* Petit jeu de réflexion, très bien fait vous devez pousser grâce à votre véhicule de petits objets jusqu'à leurs emplacements. Le jeu est toutefois parsemé d'embûches et chaque tableau est une véritable énigme. **1er EMPIRE** *(A BIGOT)* : C'est un jeu qui reconstitue les grandes batailles napoléoniennes à travers un système simple et fluide tout en restant fidèle à l'histoire. Grâce à ce jeu vous pourrez conduire les troupes d'infanterie, cavalerie et artillerie française sur les grands champs de bataille tels que Austerlitz, Friedland, Waterloo . **CAPABLANCA** *(M ROHAN)* : Superbe casse tête sous Windows qui se joue seul contre l'ordinateur. Ce jeu comprend 24 boules bleues, 24 boules rouges et une case vide. Il s'agit d'amener les boules bleues exactement à la place des rouges et vice versa. Règle très simple pour un jeu beaucoup moins. Avis aux amateurs **(VGA/DD/3617 Ko - 3 1/2 HD - 24 Frs.)**

## WINDOWS

### HWAB / MARK'S INSTALL

**Réf. 537413E**
**HWAB** Utilitaire très puissant sous Windows qui permet de créer facilement des fichiers d'aide HLP. Il dispose d'une interface WYSIWYG. **MARK'S INSTALL** Outil idéal à tous programmeurs sous Windows car il permet de faire des fichiers d'installations, aucunes royalties ne sont demandées **(1551 Ko/VGA/DD - 3 1/2 HD - 24 Frs.)**

**DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT**

## BON DE COMMANDE SHAREWARETHEQUE

*15, place Bellecourt - 69002 LYON*
*Tél.78.42.28.98 - Fax.78.42.34.73*

*Indiquez les références des disquettes / 12.- ttc la disquette DD / 24.- ttc la disquette HD (3 1/2 uniquement - pas de commande minimum)*

NOM
PRENOM
ADRESSE
CP
Ville
Tel.

Règlement : Mandat ☐ Chèque ☐
Carte Visa, Mastercard, Eurocard ☐
No Carte / / /
Date d'expir /
Signature

Total :
+ port 17 fr.

**SHAREWARETHEQUE : 12 f. la disquette DD / 24f. la disquette HD**

# CONFIGURER SON PC

## 1- LA MÉMOIRE

***Vous le saviez, on vous avait prévenu ! Vous avez quand même acheté un PC, c'était à vos risques et périls ! Le PC, on le branche une fois rentré chez soi, et même si votre revendeur l'a configuré pour vous, le premier logiciel, jeu, utilitaire ou encore produit encyclopédique, ne fonctionnera pas une fois sur deux.***

Le coupable s'appelle DOS, le système d'exploitation de votre machine, en clair, le programme qui va permettre aux différents logiciels de communiquer avec votre PC.
Windows 95, supposé résoudre tous les problèmes ne sortant que début 95, mieux vaut encore savoir se servir du DOS

Le DOS contient deux fichiers dit de lancement qui sont exécutés au démarrage de votre machine . le CONFIG.SYS et l'AUTOEXEC.BAT.
Ces noms étranges, qui font penser respectivement au canard du Périgord et à l'industrie automobile, sont d'une importance cruciale. C'est eux, et donc leur contenu qui vous causeront d'énormes soucis, ou hypothèse bien plus improbable, permettront à la plupart de vos logiciels de fonctionner correctement
En fait le DOS est de conception antédiluvienne et ne gérait à l'origine, il y a dix ans, que très peu de mémoire (640 Ko). Depuis les programmes sont devenus bien plus gourmands, et les machines proposent souvent en standard dix fois plus de mémoire (8 000 Ko ou 8 Mo).

### QUE FAIRE ?

Il s'agit déjà de comprendre le fonctionnement des fichiers de lancement et la gestion de la mémoire au delà des 640 Ko !
Les fichiers de lancement : le CONFIG.SYS et l'AUTOEXEC.BAT ont de multiples fonctions :
- ils configurent la gestion de la mémoire pour permettre aux logiciels de l'utiliser au mieux.
- Ils adaptent votre PC à votre pays (d'origine il est réglé US, on s'en serait douté). Il faut donc lui spécifier le pays pour les différentes unités de mesure, et le clavier français AZERTY.
- ILs permettent de lancer des petits programmes, appellés résidents, qui peuvent accélérer votre disque dur, faire fonctionner un lecteur CD-Rom ou encore permettre l'utilisation d'une souris.
- Ils règlent également des paramètres pour configurer des extensions, comme une carte sonore Sound Blaster par exemple.
-Ils permettent de lancer des programmes au démarrage du PC.

Vous allez penser «tout cela est bien compliqué, et pourquoi me ferais-je suer à comprendre ce bazar ?»
La raison en est simple : lorsqu'un logiciel ne s'installe pas, on vous dit souvent dans la doc, de modifier ces fichiers sans plus d'infos. Pire encore, le logiciel peut ne pas tourner et afficher un message d'erreur du genre "pas assez de mémoire de tel type".
Si vous maîtrisez la situation, vous aurez une chance de vous en sortir sans l'aide d'une tierce personne.

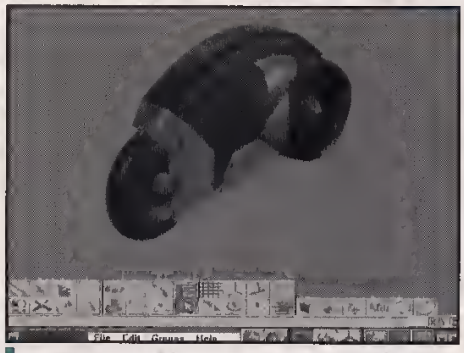
## WARNING - DANGER PERICOLOSO - ACHTUNG

Avant de procéder à une quelconque modification de ces fichiers, préparez une disquette boot (Cf. rubrique Optimisez) et sauvegardez dans un autre répertoire l'AUTOEXEC.BAT et le CONFIG.SYS (voir encadré). D'ailleurs il est même sage de le faire avant toute installation de logiciel car il en existe malheureusement encore, qui sans crier gare, voire même sans demander votre avis, vous modifient ces fichiers et peuvent ainsi vous créer des ennuis

## O TEMPORA...

Le CONFIG.SYS et l'AUTOEXEC.BAT se présentent sous forme de fichiers textes. Les modifications ne sont donc pas très compliquées à apporter. En voyant à l'écran C:\>, il suffit de taper EDIT et le nom du fichier puis de valider avec la touche Entrée. Exemple :
*EDIT CONFIG SYS.*
L'écran qui s'affiche maintenant vous montre le contenu du fichier, et comme dans un traitement de texte, vous allez pouvoir modifier telle ou telle ligne. Il suffit pour cela de cliquer avec la souris à l'endroit souhaité, d'effacer et de retaper la nouvelle commande.
Si votre souris ne fonctionne pas sous DOS tapez sous C :
*C:\DOS\MOUSE*
Validez.
Nous allons nous limiter à la gestion de la mémoire dans le CONFIG.SYS.
Il y a longtemps (dans un royaume inconnu au delà des montagnes), le PC se contentait de 640Ko de mémoire centrale. En clair, le processeur (le calculateur de l'ordinateur) pouvait y stocker des informations de cette ampleur. Le DOS fut donc prévu à l'époque pour gérer cette quantité de mémoire. Les programmeurs étaient d'ailleurs fiers comme Artaban d'avoir réussi cet exploit. Encore grisés par le champagne, ils ont simplement oublié de prévoir un accroissement futur de cette mémoire de base.
Gag ! Car la micro évoluant, bientôt les ordinateurs furent dotés de 1 puis 2 Mo. Aujourd'hui 4 constituent un minimum vital. Comme Microsoft voulait à tout prix garder une compatibilité totale avec les anciens logiciels, le DOS fut certes amélioré au fil des versions (actuellement 6.2) mais la mémoire de base gérée resta dans la limite des fameux ou disons plutôt embarrassants 640 Ko.
Il fallut donc trouver des subterfuges pour permettre aux nouveaux logiciels d'utiliser de la mémoire supplémentaire

*Commanche : voilà un simulateur qui refuse obstinément la mémoire EMS*


*True Space : logiciel de 3D sous windows qui s'accomode de EMS ou de XMS ...*

*Flight simulator 5 : il aime la mémoire paginée.*

## LES SOLUTIONS

Le premier remède consista en la mémoire paginée (EMS) : rassurez-vous, personne n'a introduit de papier dans la machine. En fait, un petit programme organise la mémoire supplémentaire en segments de 64 Ko, appelés pages qui sont ainsi utilisables par tranches pour les logiciels gourmands. Ce procédé présente deux inconvénients majeurs : le premier étant la gestion des pages qui vient ronger la mémoire centrale. En décrypté, il faut sacrifier une partie des 640 Ko pour utiliser la mémoire supplémentaire. L'autre inconvénient est plus technique : le systèmes de segments ou pages ralentit l'exécution du programme.
Mais il existe une autre solution pour gérer la mémoire additionnelle, c'est la mémoire étendue (XMS). Un autre petit programme appellé HIMEM.SYS, permet au logiciel d'utiliser d'un seul tenant la mémoire supplémentaire. Ce procédé a également des inconvénients pour les programmeurs, notamment pour la gestion des sons digitalisés d'une carte sonore. Le probléme de tout ça, c'est que les programmeurs n'ont pour l'instant toujours pas réussi à se mettre d'accord pour utiliser l'une ou l'autre méthode. Même si la mémoire paginée semble être en déclin.De nombreux logiciels l'utilisent encore. Windows en principe s'accommode des deux mais fonctionne mieux avec la mémoire étendue.

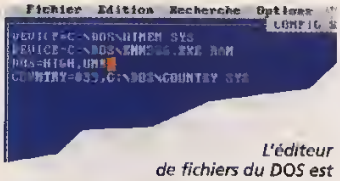
### Sauvegarder des fichiers de lancement

Il est vraiment conseillé de sauvegarder l'AUTOEXEC.BAT et le CONFIG.SYS à chaque fois que vous voulez modifier ces fichiers et à chaque installation d'un nouveau logiciel. Pour cela vous allez copier ces fichiers dans un répertoire de votre disque dur. Alors que C:\> s'affiche à votre écran, tapez :
*MD SAVE*
Validez avec la touche ENTRÉE. Vous venez de créer un répertoire du nom SAVE.
Tapez maintenant :
*CD SAVE*
Validez et vous êtes dans ce répertoire.
Tapez :
*COPY C:\CONFIG SYS*
Validez, puis tapez :
COPY C:\AUTOEXEC.BAT
Validez et le tour est joué... Vos fichiers sont sauvegardés. Si jamais quelque chose d'imprévu ce passe, relancez l'ordinateur avec une disquette boot, et recopiez ces fichiers à la racine.
Sous C:\> tapez :
*COPY C:\SAVE\CONFIG.SYS*
Validez, puis utilisez la même commande avec l'AUTOEXEC.BAT.
Pensez également à sauvegarder régulièrement ces fichiers sur disquette au cas où votre disque dur aurait une panne.
Les commandes de copie restent les mêmes sauf que vous les tapez sous A:\>.

## . REM .

**La commande REM pour les fichiers de lancement**

En ajoutant REM devant une ligne de l'AUTOEXEC.BAT ou du CONFIG.SYS, celle-ci sera ignorée lors de la lecture du fichier au démarrage de votre ordinateur. Cette commande vous permet d'avoir plusieurs lignes alternatives pour la configuration de la mémoire paginée (EMS) dans le config.sys. Par exemple :
*REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM* et *DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048 RAM*
Dans ce cas seule la deuxième ligne sera lue au démarrage et votre ordinateur disposera de 204B ko de mémoire paginée. Si vous souhaitez qu'il dispose de toute la mémoire disponible en paginée, vous enlevez le REM devant la première ligne pour le mettre devant la deuxième. Cette démarche vous évite de réécrire la ligne et diminue ainsi les risques d'erreurs de syntaxe.




*L'éditeur de fichiers du DOS est aussi simple à utiliser qu'un traitement de texte. Vous cliquez avec la souris à l'endroit que vous voulez modifier, vous effacez, puis vous écrivez la nouvelle commande. Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder les modifications en ouvrant le menu fichier et en cliquant sur enregistrer.*

## À VOUS DE JOUER

Vous allez penser : cela ne me concerne pas, c'est le probléme des programmeurs. Et bien pas du tout car, même si l'ordinateur est configuré pour utiliser un peu des deux, certains logiciels diront qu'il n'ont pas assez de mémoire de tel ou tel type, d'autres s'exécuteraient plus vite s'il n'avaient que de la mémoire étendue et enfin, pour définitivement vous gâcher la vie, certains programmes refusent tout bonnement de fonctionner s'il y a le moindre gramme de mémoire paginée : et oui, c'est l'enfer ! Alors évidement, vous pouvez vous contenter d'un réglage moyen et de faire une disquette boot pour les logiciels qui ne fonctionneraient pas mais ils faut les préparer, ne pas les perdre et souvent chercher les lettres du clavier américain. Alors autant essayer de comprendre et de modifier soi-même la gestion de la mémoire supplémentaire.

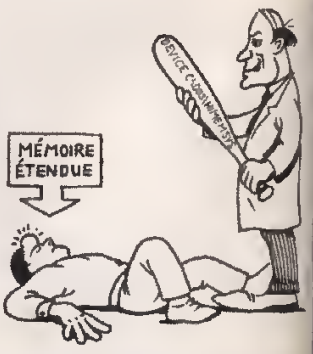
## DISSÉQUONS LE CONFIG

Cette gestion s'opère par le biais du CONFIG.SYS.
La mémoire étendue s'installe le plus simplement du monde. Il suffit d'écrire en première ligne du fichier :
*DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS*
Et voilà le travail. Qu'il y ait par la suite de la mémoire paginée ou pas, cette ligne demeure.
Attention, pour toutes les commandes, respectez bien les espaces tels qu'ils sont indiqués.
Maintenant si vous voulez ajouter de la mémoire paginée, vous écrivez à la ligne suivante :
*DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM*
Attention : il est impératif que la ligne avec Himem figure avant celle contenant EMM386.
Maintenant toute la mémoire disponible sera transformée en mémoire paginée, excellent pour Flight Simulator 5 par exemple.
Mais vous pouvez aussi n'allouer qu'une partie de la mémoire en paginé auquel cas il suffit d'en indiquer le montant . Utilisez :
*DEVICE=C:\DOS\EMM 386 EXE 2048 RAM*
Cette ligne configure 2 Mo de mémoire paginée. La plupart des programmes demandant ce type de mémoire se satisferont de cette valeur. Ainsi si vous disposez d'un PC équipé de 8 Mo elle se révèlera une bonne configuration standard.

## TO BE CONTINUED...

Dans le prochain numéro nous examinerons la gestion des 640 Ko car malheureusement là aussi, il peut y avoir des problèmes. Ces 640 ko ne sont en fait jamais disponibles car de petits sous-programmes, tel le pilote de souris ou le gestionnaire de mémoire paginée, viennent les grignoter. Seulement certains logiciels n'aiment pas du tout se retrouver avec 550 Ko. Là encore, il y a des solutions, nous les analyseront en détail. En attendant, si dans votre CONFIG SYS, vous voyez la ligne suivante :
*C:\DOS:\EMM386.EXE NOEMS*
n'y touchez pas, elle fera partie des explications.

*Stéphane KAUFFMANN*




### Les unités de la mémoire

Ko et Mo

*La communication dans l'ordinateur se fait grâce au code binaire. C'est en fait très simple ! Tous les programmes sont pour la machine une succession de 0 et 1 (il n'existe que deux possibilités). Toutes les instructions du programme, les images, les sons, le déplacement à l'écran sont retranscrits en code binaire, il suffit de décomposer une instruction et il est toujours possible de la rendre binaire. (Pour ceux qui ne séchaient pas les maths, c'est sans doute plus explicite, sinon revoyez les bases.) Le choix du code binaire s'explique par la facilité pour le faire transiter par un courant électrique : soit le courant passe, soit il ne passe pas, 0 ou 1, simple non ? Si vous avez déjà joué au jeu qui consiste à trouver un objet en ne formulant que des questions auxquelles on ne peut répondre qu'avec oui ou non, vous avez une idée du binaire. L'unité de sens minimal en informatique est donc un oui / non ou 0 / 1 appelé bit (il existe un mot français monade mais qui n'est pas employé).Avec un bit, on ne fait pas grand chose, il faut donc travailler avec des multiples pour recréer une complexité. Cette unité de base, c'est l'octet ou byte en anglais qui correspond à un ensemble de 8 bits. C'est en même temps l'explication de "tel ordinateur travaille en 8 bits et tel autre en 16".Cela signifie que les échanges d'informations à l'intérieur de l'ordinateur se font en X bits. Actuellement les processeurs les plus puissants travaillent en 64 bits, c'est le cas du Pentium dernier modèle de processeur pour PC.*
*La multiplication de l'octet donne les unités de mesure qui servent à apprécier la quantité de mémoire. Le Ko (ou Kilo-octet) représente 1024 octets, le méga ou Mo (Mega-octet) 1024 Ko soit 1048576 octets. Kilo et méga sont d'ailleurs des termes erronés puisqu'il ne s'agit pas d'une multiplication par mille. Pour vous donner un ordre de grandeur : un livre de 100 pages représente en informatique environ 100 Ko.*

## DISQUETTE DOKTOR

# L'A.B.C. DES DISQUETTES

**Une disquette est un support magnétique souple (si, si). Elle permet de stocker des informations mais pour cela elle doit subir une préparation préalable appelée formatage. C'est également une disquette devenue Boot qui pourra relancer votre PC en cas de problème grave.**

### FORMATER UNE DISQUETTE SOUS DOS

Il existe deux types de disquettes, les DD sur lesquelles vous ne pourrez excéder 720 Ko de données et les HD où l'on peut placer 1,44 Mo. Formatter une disquette, c'est un peu comme graver des sillons sur disque vinyl. Le système prépare des pistes sur la disquette pour pouvoir y écrire les données Certains magasins proposent des disquettes vierges déjà formattées, parfois à bas prix, ce qui peut être une bonne affaire.
La syntaxe standard pour formater : tapez sous C:\>
FORMAT A:

Il existe par ailleurs plusieurs options pour formater une disquette et les plus usitées sont : /Q pour un formatage rapide, si la disquette est déjà au format DOS, un formatage rapide reformatera ce qu'il faut pour obtenir une disquette toute vierge en quelques secondes. /U signale au système que ce formatage est inconditionnel ; il vaut mieux le signaler dans le cas où vous voulez garder une disquette qui aurait pue être infectée par un virus /F:720 spécifie de formater la disquette pour une capacité de 720 Ko. Il faut donc glisser dans le lecteur une disquette DD.

Ces commandes sont à ajouter à la ligne de formatage en laissant à chaque fois un espace

**Exemples :**
C:\ format a: /Q /U demande de formater rapidement la disquette du lecteur A en mode inconditionnel.

### LA DISQUETTE BOOT

Un petit problème sur le disque suite à une mauvaise manipulation des fichiers de lancement, un petit crash de rien du tout sur le disque dur et hop! le PC est inutilisable. A moins que vous ayez prévu le coup en faisant une disquette boot qui permettra de redémarrer l'ordinateur et de tenter une réparation des dégats.

**Recette**

1. Prendre une disquette vierge HD et l'introduire dans le lecteur
2. Sous C.> taper
   FORMAT A: /S
   (le /S précise au DOS de copier les fichiers nécessaires au fonctionnement du PC)
3. Sous C:> taper edit
4. En première ligne taper C:\DOS\KEYB FR
5. Dans le menu fichier, sélectionner ENREGISTRER SOUS
6. Nommer le fichier AUTOEXEC BAT et enregistrer sous A:

**Pack n° 1**

- **Doom** (Episode 1), **King's Quest V et Stellar 7** : 3 super jeux que l'on ne présente plus
- **World Fact Book** : pour être mieux renseignés que la CIA
- **World Vista Atlas** : l'atlas idéal pour la rentrée
- **PC Karaoke (Classic Oldies)** : pour préparer le concours de l'Eurovision
- **Time Man of the Year** : les Grands Hommes vus par le «Time»
- **PC Animation Festival** : des animations vidéo au 30 à découvrir
- **Best of Media Clips** : images, sons & vidéo-clips signés Aris
- **CD-Rom of CD-Rom's** : tout sur tous les CD-Rom déjà édités

**Pack n° 2** Nouveau !

- **Sherlock Holmes** (Vol.1), **Space Quest 4 et Battle Chess CD** : 3 nouveaux jeux pour les amateurs
- **Rock, Rapp'n Roll** : une boîte à rythme géniale
- **Paramount Movie Select** : pour les cinéphiles
- **Microsoft's Multimédia Jumpstart** : à la découverte du multimédia
- **Home Medical Advisor** : votre conseiller médical à domicile
- **PC Karaoke (Family Fun)** : pour faire chanter vos parents
- **Arts & Letters Warbirds** : l'encyclopédie des avions de chasse sur PC
- **Fantasia's 2 000 Fonts** : une collection de polices très utile

*Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement à : Diskimage 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris*

Je commande...
- ❑ **Le super Pack n° 1 (10 CD-ROM PC)** au prix de 395 F (370 F + 25 F de frais d'expédition)
- ❑ **Le super Pack n° 2 (10 CD-ROM PC)** au prix de 395 F (370 F + 25 F de frais d'expédition)
- ❑ **Les 2 super Pack (20 CD-ROM PC)** au prix de 765 F (740 F + 25 F de frais d'expédition)
- ❑ J'ajoute 15 F à mon règlement et je choisis de recevoir ma commande en recommandé à l'adresse suivante :

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CP ..... Ville ..... Pays .....
Je règle par : ❑ Chèque ❑ Mandat à l'ordre de Diskimage

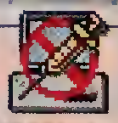
PCFUN1

**Un lot exceptionnel pour votre lecteur de CD-Rom (PC uniquement) qui vous permettra de voyager au cœur du multimédia...**

Délais de livraison : environ 10 jours.
Les produits ne sont ni repris ni échangés. Seuls les produits réellement défectueux peuvent faire l'objet d'un échange.
Pour nos clients résidant hors de France, paiement uniquement par mandat international ou Eurochèque

Utilitaires

# SPÉCIAL ANTI-VIRUS



## ✓ Viruscan Version 9.30 V117 Copyright (C) 1989 - 1994 par McAfee Associates

Cette version de Viruscan pour DOS est capable de reconnaître 1939 virus connus, et jusqu'à 2901 virus en comptant les différents variants.
Pour fonctionner, ce programme nécessite 411 ko de mémoire disponible (un peu plus si vous voulez le prise en compte d'une langue étrangère) et un DOS 2.0 ou supérieur. De plus, vous pouvez l'utiliser en environnement réseau car il supporte 3Com 3/Share et 3/Open, Artisoft LanTastic, AT&T StarLAN, Banyan VINES, DEC Pathworks, IBM LAN Server, Microsoft LAN Manager, Novell NetWare, et de nombreux autres OS de réseau compatibles IBMNET ou NETBIOS.

Scan est conçu pour contrôler les disquettes, les disques durs, les CD-ROM, les disques compressés (SuperStor, Stacker, Doublespace), aussi bien sur ordinateur en poste fixe que distant via réseau ou serveur de fichiers pour le détection des infections par virus connus ou inconnus.
Dans le cas d'une infection par un virus connu, le programme SCAN l'identifie et précise les endroits où il sévit, et enfin vous affiche le code d'identification à utiliser avec le programme CLEAN-UP pour l'éliminer (autre programme de McAfee). Neanmoins, SCAN vous permet d'eliminer le fichier infecte avec l'option SCAN /D, alors que CLEAN-UP permet d'enlever le virus et en général restaure le fichier ou les zones systèmes infectees.
Le programme intègre aussi le fichier VIRLIST.TXT qui décrit tous les virus identifiés par SCAN et leur code d'identification respectif pour l'élimination par CLEAN-UP.
Scan possède 3 modes de détection des virus connus et inconnus :
1- Code de validation pouvant être contrôlé régulièrement pour détecter les changements dus à une infection par virus de fichiers ou de zones systèmes.

2- Détecteur de virus générique ou de famille de virus pour les nouveaux virus dérivés d'anciens virus.

3- Insertion de nouvelles chaînes de signatures de virus dans une base temporaire de SCAN.

/!virus/progs/scanv117.exe

▼▼▼▼

## ✓ Clean-Up Version 9.30 V117 (C) 1990 - 1994 par McAfee Associates

CLEAN-UP (CLEAN) est un programme de désinfection de virus pour PC et compatibles. CLEAN recherche la trace de virus à travers la table de partition, le secteur de boot et les fichiers de votre PC afin d'éliminer le(s) virus spécifié(s) par l'utilisateur. Dans le plupart des cas, CLEAN va pouvoir réparer les zones infectées du système, et les restaurer dans leur état non infecté. CLEAN est capable d'eliminer tous les virus reconnus par SCAN, et peut même éliminer les nouveaux virus ou les virus inconnus en utilisant les informations de restauration crées par SCAN (voir le documentation de VIRUSCAN), mais dans ce cas l'élimination totale du fichier infecté peut être nécessaire. Pour fonctionner, ce programme nécessite 480 ko de mémoire disponible et un DOS 2.0 ou supérieur. CLEAN exécute un autotest à son lancement, et reste capable d'éliminer les virus dans le cas ou il aurait subit une modification en vous en informant par un message d'avertissement. CLEAN est livré avec VALIDATE, un programme pour contrôler son intégrité.

/!virus/progs/clean117.exe

Réf. : PC1570

**A propos de Shareware : C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !**

## ✓ VShield v 2.1.1 9/27/94 par McAfee

Vshield est un programme résidant en mémoire pour vous assurer une protection contre l'entrée de virus. Il complète l'action de SCAN en agissant sur tous les programmes qui vont se charger en mémoire, et non pas seulement en lisant les disques durs et disquettes. Nécessite 67Ko de mémoire libre et un DOS 3 ou supérieur.

/!virus/progs/vsh211.exe

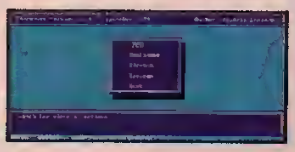
Réf. : PC1571

## ✓ Scan pour Windows v117 de McAfee

SCAN pour Windows vous permet d'utiliser le même programme que VIRUSCAN v177 mais par une fenêtre Windows vous permettant de configurer aisément le programme SCAN. Ensuite le lancement de la recherche ouvre une fenêtre DOS dans laquelle le programme s'exécute à l'identique de VIRUSCAN v177 sous DOS. Pour le détail des fonctions de SCAN pour Windows, reportez-vous au commentaire de VIRUSCAN v177.

/!virus/progs/wscan117.exe

Réf. : PC1572



## ✓ F-PROT v.2.14

Ce programme paramétrable résident en mémoire est chargé d'intercepter les virus connus (VIRSTOP.EXE), et capable de décrire, détecter et nettoyer les virus connus (F-PROT.EXE). Il commence par auto-contrôler son intégrité, puis effectue une recherche de virus sur la mémoire. Ensuite vous avez accès à un menu vous proposant deux options utiles :
- SCAN pour la recherche de virus sur disque dur et disquette selon trois méthodes différentes.
- VIRUS vous permet de lire des informations sur les virus et d'ajouter manuellement de nouvelles chaînes d'identification de virus dans l'attente de la mise à jour de F-PROT.
De plus vous pouvez l'utiliser gratuitement dans un cadre privé, mais dans le cas d'un usage professionel, vous devrez payer votre contribution et vous enregistrer auprés de l'auteur.

/!virus/progs/fprot214.exe

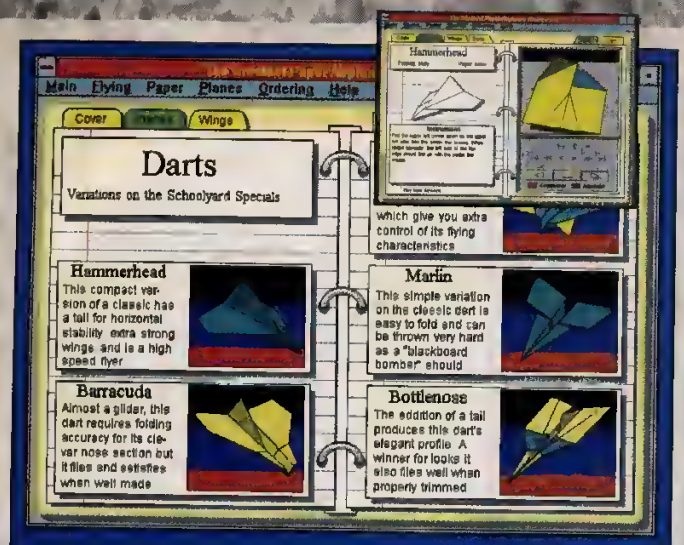
Réf. : PC1573

## ✓ Integrity Master (tm) version 2.22 Copyright 1990 - 1994 by Wolfgang Stiller

Ce programme est un anti-virus et un contrôleur d'integrité qui permet également d'assurer la sécurité de votre PC contre d'éventuelles prises de contrôle indésirables et la détection des erreurs disque.
Son utilisation par menu est très simple tout en offrant de nombreuses options.
IM nécessite un PC avec 255Ko de mémoire libre (mais 385 Ko accélèrent son fonctionnement) et un DOS 2 ou supérieur. IM peut traiter jusqu'à 2621 fichiers dans un seul répertoire.

/!virus/progs/im222.exe

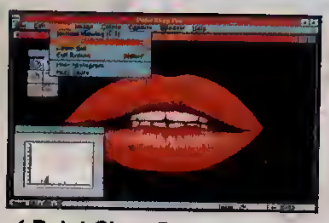
Réf. : PC1574




### ✓ The Greatest Paper Airplanes v1.0

Un programme sous Windows utilisant une animation interactive en 3D pour apprendre à fabriquer des avions en papier par pliage. De plus, vous pouvez suivre un cours sur les bases de l'aviation. Cette version shareware est limitée à la réalisation de cinq avions.
Nécessite Windows 3.1+, 2Mo ram, 2Mo de disque dur.

/!windows/famil/educatif/paperai_.exe

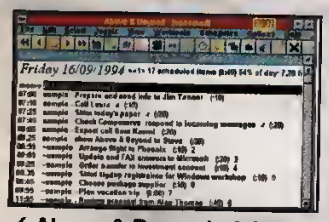


### ✓ Paint Shop Pro v2.01

Un excellent visualisateur de fichiers sous Windows supportant 23 des principaux formats d'images bitmap, dont le GIF, JPEG et Kodak Photo CD. En plus, vous pouvez appliquer de nombreux traitements à vos images. De plus, vous pourrez utiliser un scanner compatible Twain.

/!windows/image/viswer/psp201.exe

**Réf. : PC1567**



### ✓ Above & Beyond v3.0

Voici un gestionnaire d'informations personnelles (PIM) sous windows qui vous permet d'organiser et de planifier vos activités professionnelles et privées. Possibilité d'impression des données, calendrier, alarmes, lancement programmé de taches ou d'événements, gestion des contacts sous forme de base de données, répertoire téléphonique...

/!windows/utility/bureau/above.exe

**Réf. : PC1568**

### ✓ Run-time Vidéo for Windows version 1.1D

Le tout dernier run-time de Vidéo For Windows vous permettant de visualiser les fichiers au format *.AVI.

/!windows/image/avi/vfwru11d.exe

**Réf. : PC1569**

## Graphisme

### ✓ Animation Vidéo.

Si vous avez installé le run-time de Video For Windows (trm), vous pourrez visualiser cette très belle animation du vol d'une colombe filmé au ralenti.

/!windows/image/avi/colombe.exe

**Réf. : PC1575**

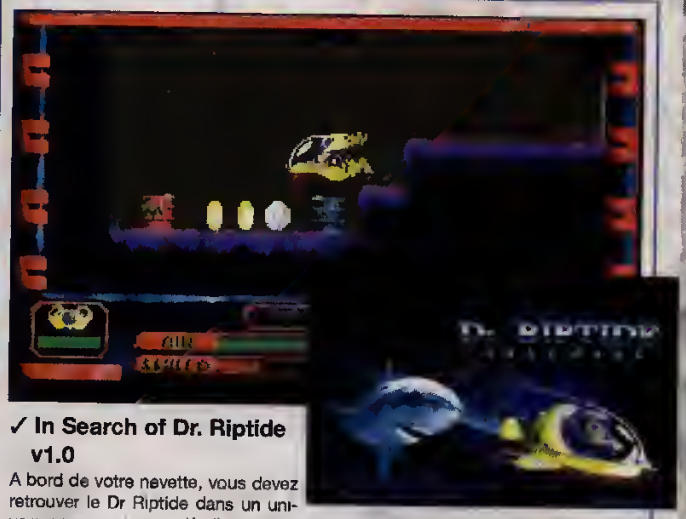
## Jeux

### ✓ Hocus Pocus v1.0! (VGA)

Un shareware d'APOGEE (c) 1994 Mike Voss
Dans un royaume magique, Hocus doit achever de parcourir de nombreux royaumes avant de devenir un magicien confirmé. Il devra affronter une grande variété d'ennemis et de lieux sumaturels. Avec un scrolling très fluide et plusieurs niveaux, associés à des effets sonores biens montés, ce jeu est une vraie réussite! Nécessite un 386SX ou supérieur et 567Ko de mémoire libre, et support des cartes sons AdLib, GUS, PAS, SB, générel midi, ainsi que le joystick/pad.

/!jeux/arcade/hoccuspo.exe

**Réf. : PC1576**



### ✓ In Search of Dr. Riptide v1.0

A bord de votre navette, vous devez retrouver le Dr Riptide dans un univers sous-marin peuplé d'animeux dangereux, de mines et autres embûches.
Nécessite 386 et carte vidéo VGA
Support du joystik, et carte Sound Blaster pour les sons et la musique.

/!jeux/arcade/riptide_.exe

**Réf. : PC1562**

# Bon de commande

Conditions de vente: tarif dégressif en fonction des quantités
La disquette seule : 50 F / 100 F les 3 / 150 F les 5 / 200 F les 7
* 250 F les 10, au-delà : 25 F la disquette supplémentaire.
Attention!
Certaines références comportent plusieurs disquettes ( =1 disquette, =2 etc)

| Références (par ordre croissant SVP) | | | | | | | Titres ou descriptions | Prix |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | C | X | X | X | X | X | EXEMPLE | XX F |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| PC FUN N° 1 | | | | | | | Frais de port | 15 F |
| | | | | | | | Total | |

Nouveau tarif ! La disquette à partir de 25 F !*

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

## ✓ One Must Fall 2097

Shareware d'Epic Megagames

Bienvenue en l'an 2097. Sélectionnez un robot d'acier géant que vous allez pilo-ter dans une arène de combat électrifiée.

Préparez-vous à affronter un adversaire qui vous demandera sans relâche une maîtrise extrême de vos coups. Pour devenir un gladiateur professionnel, vous devrez assimiler la stratégie des attaques. Attention car le moindre erreur risque de vous être fatale !

La qualité de ces jeux en images 3D s'accompagne d'une fluidité excellente sur fond de musique techno et sons digitalisés en stéréo très réalistes. Tout simplement superbe !

/!jeux/arcade/omf_.exe — Ref : PC1564





# Bon de commande

**Nom**

**Prénom**

**Adresse**

**Code Postal**

**Ville**

**Pays**

**Ci-joint mon règlement par :**

☐ **Chèque** ☐ **Mandat**

**à l'ordre de :**

**DISKIMAGE**

**135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris**

**Votre commande sera traitée dans les plus brefs délais et vous recevrez vos produits sous 10 jours. Les produits ne sont ni repris ni échangés. Seules les disquettes réellement défectueuses ou les erreurs de livraison peuvent justifier un échange.**

Un des deux doit tomber ! Optez pour un plan d'attaque plutôt que de vous contenter de défendre...

Attention, l'adversaire est coriace et sait contrer et esquiver vos enchaînements, surtout s'ils sont hasardeux...

Tous les coups du karaté, de la savate, de la boxe thaïlandaise et du catch vous seront utiles pour mettre votre adversaire au tapis...

Si, par inattention, vous tombez entre ses pinces, vous risquez bien de terminer votre combat plus rapidement que prévu...

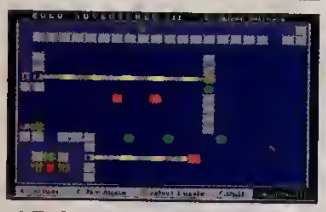
et de finir carbonisé contre les grilles électrifiées... Ce sera alors cuit pour vous !

✓ **LineWars II de Safari Software**

Enfin un jeu shareware sous DOS de combat spatial en 3D. Vous devez protéger la station orbitale des météorites et des vaisseaux ennemis en utilisant votre canon laser ou vos missiles. De plus, vous pouvez même être jusqu'à 8 joueurs reliés par modem ou par réseau. Cette version intègre 3 missions. Supporte affichage VGA et 640x480 Super VGA, Carte son Sound Blaster, Gravis, joystick, souris, clavier.

/!jeux/shoot/line2_.exe

**Réf. : PC1560**



✓ **Bolo Adventures III v1.2**

Les aventures de Bolo est un jeu de réflexion et de stratégie sous DOS. Le but est de permettre à Mr Bolo de rejoindre la sortie des 15 scènes successives. Pour cela vous pouvez utiliser les objets présents pour passer les obstacles barrant le passage. Nécessite un affichage EGA ou VGA.

/!jeux/reflxion/bolo3_.exe

**Réf. : PC1558**

✓ **Krypton Egg PC**

LE Casse-Briques Ultime !

Cette version de démo limité à 5 niveaux est spectaculaire par la qualité des sons et du graphisme. De nombreux objets sont lâchés par les briques détruites, qui vont ajouter des options à votre raquette. Nécessite : processeur 386, carte video VGA avec 256 Ko, souris compatible Microsoft, 1,6 Mo libre sur le disque dur, 640 Ko de mémoire conventionnelle, et en option une carte son compatible Sound Blaster pour les sons digitalisés.

/!jeux/arcade/krypton_.exe

**Réf. : PC1559**

✓ **Doom lance-tartes**

Transformez votre lance roquettes en lance-tarte! Ce patch fonctionne sur la version shareware 1.666 de Doom.

/!jeux/shoot/doompie.exe

**Réf. : PC1563**

✓ **Doom v1.666**

Voici la dernière version de Doom , le célèbre shareware d'ID Software daté de septembre 94, qui corrige les derniers bugs. Vous avez toujours la possibilité de jouer à plusieurs par reseau (IPX), par port série ou par modem.

/!jeux/shoot/doom1666.exe

**Réf. : PC1561**

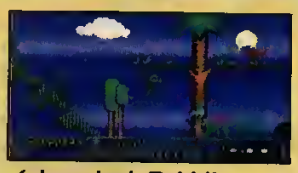
✓ **Battlestar v1.0**

Ce shareware sous DOS en VGA de Vivvid Technologies est un jeu d'arcade du type Astéroïde. Vous devez détruire differents objets par un tir laser, et récupérer les bonus qui défilent à l'écran. Une musique et des sons digitalisés donneront du relief à vos parties si vous possédez une carte compatible Sound Blaster.

/!jeux/arcade/battlest.exe

**Réf. : PC1565**

# LE TOP

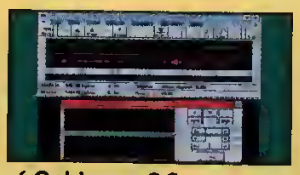


✓ **Jazz Jack Rabbit**

Jeu de plate-forme explosif où un lapin dégénéré doit sauver la planète Carrotus

/!jeux/arcade/jazz_.exe

Réf. : PC1528



✓ **Goldwave 2.0**

Avec ce programme, le montage sonore devient un jeu d'enfant !

/!windows/sons/player/goldwav.exe

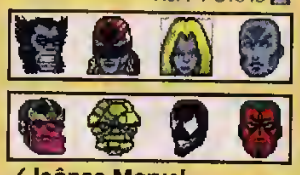
Réf. : PC1548

✓ **Mystic Towers**

Parcourez le dédale parsemé de pièges de la tour infernale

/!jeux/arcade/mystower.exe

Réf.: PC1514



✓ **Icônes Marvel**

Une série de 68 icônes des héros et créatures des BD Marvel.

/!windows/icones/comicsr1.exe

Réf. : PC1531

✓ **Sextris**

Un tétris qui vous dévoile des images de charme

/adulte/jeux/sextris_.exe

Réf.: PC1236


**PLUS DE 3000 SOFTS SONT À VOUS !!!**

**Tous les logiciels proposés ce mois-ci et des milliers d'autres sont téléchargeables :**

**par modem :**

avec **Sapristi** *windows*™

**au 36 70 28 12**

**par Minitel :** en cas de problème de téléchargement contactez-nous au 16(1) 49 88 63 86

**sur 3615 GEN 4**

Le kit de téléchargement comportant un **câble** et le **logiciel Sapristi** coûte **95 F** port compris, **Sapristi seul** : **15 F** port compris

Éditeur PRESSIMAGE *8,76F l'appel puis 2,19F/mn

**DISKIMAGE**

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris - Métro / RER Gare de l'Est ou Gare du Nord

du LUNDI au VENDREDI de 14h00 à 18h30 et le SAMEDI de 14h00 à 17h30

✆ 16(1) 46 07 21 97 uniquement du MARDI au VENDREDI de 14h30 à 17h30


À bientôt...

# CONSEILS D'ACHAT

## Les prix les plus bas du mois

PC complet : un Pentium 90 se trouve à 12500 F, un DX4 100 à 9000 F, un DX2 66 à 6500 F, un 486 SX 33 à 4500 F.
Mémoire : barrette 1 Mo 9 bits : 240 F, 4 Mo 32 bits : 900 F
Disque dur : 420 Mo : 1300 F

## Les périphériques du mois

Carte vidéo : Miro Crystal 10 ou 20 SD (un ou deux Mo de RAM)

Carte d'acquisition vidéo : Vidéo Blaster RT 300 (Creative Labs)

Carte midi fille : Korg Wave Upgrade
Carte d'émulation 3DO Blaster (Creative Labs)

## Les conseils de la rédaction

### 1 - L'achat

Actuellement, le Pentium 90 a subi une telle baisse que son achat devient envisageable. Une forte baisse dans les mois à venir n'est pas probable. Sinon un PC à base de 486 DX2 80 est également une bonne affaire mais là, il vaut mieux attendre un mois, puisque le processeur vient de sortir. Pour le DX4 100, attendez également un peu, il n'est pas encore très implanté en France et le prix des configurations risquent de baisser. L'upgrade de votre ancien ordinateur, même si elle est possible, n'est que rarement une bonne affaire, essayez donc de le revendre au mieux, en y adjoignant des logiciels que vous n'utilisez plus, cela fera toujours une plus value intéressante. Par contre garder vos périphérique : carte son, lecteur CD et autres.....

### 2 - Équiper son PC

Le meilleur investissement du moment est sans aucun doute un ensemble carte son, lecteur CD. Pourquoi «ensemble» ? Parce qu'une carte son avec un lecteur prévu pour elle ne posera pas de problème d'installation et de compatibilité. Un Kit de ce type sera réellement indispensable dès maintenant car la majorité des produits, et surtout les jeux, sortent sur CD.

## Le multimédia au meilleur prix

Kit Creative Discovery Value : carte son Sund Blaster 16 (sans possibilité extension carte wave), lecteur CD ROM double vitesse, enceintes et collection de jeux sympa pour 2000 F

## Le PC du mois

Un DX2 - 80 complet équipé multimédia (carte son, lecteur CD, enceintes amplifiées) se trouve à 10 000 F

## Rapport qualité / prix : La configuration du mois.

Un Pentium 90 chez VGA Computers avec une carte mère INTEL PCI Fast IDE, une carte graphique Miro Crystal 10 SD, un disque dur Western Digital Caviar 420 Mo, 8 Mo de RAM et un écran correct pour 13200 F

## LA RUBRIQUE DE FRAU DOKTOR BLÜCHER

SCOOP ! VOLE A NOS CONCURRENTS !

### Transformez votre PC en machine à tricoter

**Inter-tricot corp. publishing lance l'émulateur de machine à tricoter pour PC disposant de 4,2 Mo et d'une imprimante. Ce soft comprend les motifs Jacquart et prince de Galles. Celui-ci dément. Lady Di confirme.**

# SONDAGE LECTEURS

Pour survivre dans la jungle des magazines PC, nous devons faire de PC Fun VOTRE magazine. Plus vite nous serons votre magazine de référence, plus vite nous deviendrons mensuel pour vous satisfaire tous les mois.
Alors, pour connaître vos goûts, on a pensé à tout: faire des micro-trottoir à la sortie des kiosques, organiser un référendum national, espionner des gens à travers la France entière, et même glisser une micro-caméra dans chaque numéro... C'est à ce moment que le Service Marketing de PC Fun a surgit dans la rédac', avec le mot magique : "Sondage".
Les gens du marketing, ils adorent ça les sondages. D'abord, ça leur permet d'écrire quelque chose dans le magazine, ils ont un peu l'impression d'être journalistes. Ensuite, ça leur fait plein de courrier. D'habitude, personne ne leur écrit et ils sont très tristes. C'est simple, à chaque fois qu'on fait un sondage, ils revivent un peu. Et ce sont des gens reconnaissants. Ils lisent toutes les réponses, les font entrer dans un grand ordinateur, et en tirent des tas de chiffres passionnants. Ainsi, ils reviendront bientôt en nous criant "C'est dingue, 99% des lecteurs de PC Fun ont un PC". Cool, non ?
Plus sérieusement, répondez au sondage s'il vous plaît, ça nous fera plaisir et ça nous sera vraiment très utile.
Adressez-le à : PC Fun, Sondage, 5-7 rue Raspail, 93100 Montreuil

## QUI ETES-VOUS ?

Nom :
Prénom :
Age :
❒ Homme
❒ Femme
❒ Autre (précisez) :

***Vous êtes :***
❒ Célibataire
❒ Marié

***Nombre d'enfant dans votre foyer familial (en dehors de vous) :***
Entre 8 et 14 ans : .....
Entre 15 et 18 ans : .....

***Vous êtes :***
❒ Lycéen
❒ Étudiant
❒ Salarié
❒ Sans emploi
❒ Au service national
❒ Autre

***Statut du chef de famille (dans votre foyer) :***
❒ Chef d'entreprise, PDG, DG
❒ Cadre supérieur, ingénieur
❒ Profession libérale
❒ Enseignant
❒ Directeur, chef de service
❒ Profession intermédiaire, employé
❒ Artisan commerçant
❒ Sans emploi
❒ Autre

## VOUS ET VOTRE PC

***Vous avez un PC ?***
❒ Oui
❒ Non

***Combien d'ordinateurs avez-vous eu auparavant ?*** .....

***Possédez-vous les équipements suivants (plusieurs réponses possibles) ?***
❒ PC 286
❒ PC 386
❒ PC 486
❒ PC 486 DX4 100
❒ PENTIUM 60
❒ PENTIUM 90
❒ Windows
❒ Carte sonore Ad-lib
❒ Carte sonore de série "Sound Blaster"
❒ Carte sonore de série "Gravis Ultrasound"
❒ Carte sonore de série "Pro Audio Spectrum"
❒ Carte sonore de série "Orchid Soundwave"
❒ Autre carte sonore
❒ Carte General MIDI compatible
❒ Lecteur CD-Rom simple vitesse
❒ Lecteur CD-Rom double vitesse
❒ Lecteur CD-Rom triple vitesse
❒ Lecteur CD-Rom quadruple vitesse
❒ Modem 2400 bauds
❒ Modem 9600 ou plus
❒ Minitel
❒ Fax
❒ Imprimante à jet d'encre
❒ Imprimante laser
❒ Canal Plus
❒ Antenne Satellite
❒ Câble

***Comptez-vous acheter les équipements suivants dans les 6 mois à venir (plusieurs réponses possibles) ?***

❒ PC 286
❒ PC 386
❒ PC 486
❒ PC 486 DX4 100
❒ PENTIUM 60
❒ PENTIUM 90
❒ Windows
❒ Carte sonore de série "Sound Blaster"
❒ Carte sonore de série "Gravis Ultrasound"
❒ Carte sonore de série "Pro Audio Spectrum"
❒ Carte sonore de série "Orchid Soundwave"
❒ Autre carte sonore
❒ Carte General MIDI compatible
❒ Lecteur CD-Rom simple vitesse
❒ Lecteur CD-Rom double vitesse
❒ Lecteur CD-Rom triple vitesse
❒ Lecteur CD-Rom quadruple vitesse
☒ Un éclair au chocolat
❒ Carte d'acquisition vidéo
❒ Carte 3DO Blaster
❒ Carte MPEG
❒ Modem 2400 bauds
❒ Modem 9600 ou plus
❒ Minitel
❒ Imprimante à jet d'encre
❒ Imprimante laser
❒ Machine à laver

***Quelle somme dépensez-vous par mois en achat de softs pour votre PC ?***
☒ Moins de 100 F
❒ De 100 à 199 F
❒ De 200 à 499 F
❒ De 500 à 999 F
❒ De 1000 à 2000 F
❒ Plus de 2000 F

***Où avez-vous acheté votre PC ?***
❒ Boutique spécialisée
❒ Par correspondance
❒ En grande surface spécialisée (Fnac, Darty, Boulanger...)
❒ En grande surface non spécialisée (Carrefour, Auchan...)

***Savez-vous que vous pouvez, à partir de votre PC, télécharger des programmes disponibles sur serveur Minitel ?***
❒ Oui
☒ Non

***Ce type de service vous intéresse-t-il ?***
❒ Oui
☒ Non

***Disposez-vous d'un kit de téléchargement ?***
❒ Oui
☒ Non

***Êtes-vous un utilisateur régulier d'un réseau international (Internet...) ?***
❒ Oui
☒ Non

## VOUS ET PC FUN

***C'est le premier numéro de PC Fun que vous achetez ?***
❒ Oui

***Pourquoi avez-vous acheté PC Fun ?***
❒ Sa couverture m'a attiré
❒ Les sujets traités m'intéressent
❒ Pour sa disquette
❒ Pour son CD-Rom
❒ A cause du nom du magazine, qui m'a laissé penser que ce serait plutôt un magazine cool, écrit par des gens qui ne se prennent pas trop la tête.
❒ Par erreur, pensant que c'était la nouvelle formule de l'Huma.
☒ Je ne l'ai pas acheté, quelqu'un me l'a donné parce qu'il trouvait ça nul.

***Combien de lecteurs, y compris vous, vont consulter ce numéro de PC Fun ?***
❒ Zéro, je ne lirai pas, je ne fais que répondre au sondage puis je le jette
❒ Un
❒ Deux
❒ Trois
☒ Nous irons au bois
❒ Quatre
❒ Plus (indiquez combien) ...
❒ Quarante-deux
❒ Soixante-neuf

***Votre avis sur PC Fun :***

| 4=Génial 3=Bien 2=Bof 1=Nul | |
|---|---|
| La disquette | 1 |
| La couverture | 1 |
| Le forum | 1 |
| Le dossier du mois | 1 |
| Les enquêtes | 1 |
| Les actus | 1 |
| Démos & merveilles | 1 |
| Les tests CRÉEZ | 1 |
| Suivez-le guide CRÉEZ | 1 |
| Les tests JOUEZ | 1 |
| Les tests DÉCOUVREZ | 1 |
| Les tests OPTIMISEZ | 1 |
| Suivez le guide OPTIMISEZ | 1 |
| Conseils d'achats | 1 |
| Le sondage | 1 |
| Le choix des sujets | 1 |
| La maquette | 1 |
| Le ton | 1 |

***Quels autres magazines lisez-vous ?***
☒ Carpe Magazine
❒ CD Loisirs
❒ CD Média
❒ CD Rama
❒ Génération 4
❒ Génération PC
❒ Joystick
❒ Mon PC multimédia
❒ MPC Player
❒ Ordinateur Individuel
❒ PC Compatibles
❒ PC Direct
❒ PC Expert
❒ PC Loisirs
❒ SVM

***Vous trouvez PC Fun ?***
☒ Trop cher
❒ Au bon prix
❒ Pas assez cher

***Comptez-vous continuer à acheter PC Fun ?***
❒ Régulièrement
❒ De temps en temps
☒ Jamais, allez mourir !
❒ Je vais même m'abonner de ce pas, en page 147

# ODAYA

*l'Informatique à Prix Micro*

4, Allée des Garays
91124 PALAISEAU Z.A.
Tel : 69.32.14.66
Fax : 69.32.14.65

## CD ROMS

**PLEXTOR 4X SCSI** 3060 F.TTC

Lecteur interne SCSI 1- & 2 - >600 Ko/s - temps d'accès 150 ms - PAS DE PERTE DE PERFORMANCES SUR LES GROS FICHIERS - 1 Mo de cache - compatible CDI, CD-XA, CD+G, CD+Midi, Photo CD Vidéo CD ( MPEG ) - Multi-plateforme ( PC, Mac, Unix ) Livré avec nappe et caddy.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Sony CDU 33A | 890 F | Toshiba XM4101b | 1415 F |
| Panasonic 2x | 990 F | Toshiba XM 3501b | TEL |
| Orchid 2x | 1060 F | Plextor 2x | 1890 F |
| Mitsumi IDE 3x | 1280 F | Nec Omni 3x | 2590 F |
| Teac 4x | 5460 F | Nec 3x8 & 4x8 | TEL |
| CD depuis | 45 F | Pioneer DRU 104x | TEL |
| liste complète | TEL | F15 III ( Microprose ) | 132 F |

## PRODUITS MULTIMEDIAS

### GRAVIS GUS MAX

Table d'échantillons ( 5,6 Mb extensible )
512 K Ram extensible 1 Mo
32 voix sonores + 16 voix digitales
Synthèse 16 bits ( lecture - enregistrement )
Fréquence de 48 kHz maxi
Son 3D holographique
Ampli 4 W intégré
Triple interface CD Rom ( Mitsu, Sony, Pana )
Compatible sound Blaster, MT32, Général midi
Interface Joystick à vitesse compensée
Avec Doom, Pinball, utilitaires DOS & Windows
Garantie 3 ANS

1690 F.TTC

Extension à 1 Mo = 415 F

## CARTES SONS CREATIVE LABS

SB16 MCD + Korg Blaster = 1799 F.ttc HP 80W blindés = 410 F

| | |
|---|---|
| Sound Blaster 2.0 Deluxe | 460 F |
| Sound Blaster Pro Value | 550 F |
| S.B. 16 Value | 695 F |
| S.B. 16 + HP + Micro | 750 F |
| S.B. 16 multi CD | 990 F |
| S.B. 16 ASP multi CD | 1199 F |
| S.B. 16 SCSI-2 | 1199 F |
| S.B. 16 ASP SCSI-2 | 1440 F |
| S.B. AWE 32 | 1880 F |

### KORG WAVE UPGRADE

Extension pour Sound Blaster 16 et AWE 32 ( sauf 16 value ) Module d'extension Général Midi & MT32. 128 sons - 16 canaux sur 32 voix. Filtre numérique - réverb et chorus. Livré avec Cakewalk Apprentice ( séquenceur midi ). Ne nécessite aucuns drivers

870 F

## PACKS MULTIMÉDIAS CRÉATIVE

**Multimédia office**
CD Rom double vitesse panasonic - SB 16 ASP - Ecouteurs stéréo - Micro - OFFICE PRO 4.3 sur CD - Encarta 94 - Utilitaires sound Blaster
3990 F

**Digital Edge 3x**
SB 16 ASP SCSI-2 - HP stéréo - Micro - Photostyler SE CD - Rebel Assault - Conspiracy - Syndicate - Speed - 6 autres titres CD - lecteur CD Rom triple vitesse Nec - utilitaires Sound blaster
5290 F

**Discovery CD 16 Value**
SB 16 Value - Hauts parleurs - 9 jeux Electronic Arts sur CD - English in touch - Utilitaires Sound Blaster - CD double vitesse Panasonic
1850 F

## PACKS MULTIMEDIAS GUILLEMOT

Les kit CD existent en version CD Rom Sony ou Panasonic

**Kit CD Rom SONY**
CD double vitesse Sony CDU 33A - Myst DRAGON's LORE
1355 F

**Kit MAXI SOUND CD 16**
SB 16 Multi interface - CD double vitesse Panasonic - 1 paire de HP stéréo - Myst - Rebel Assault - DRAGON's LORE
1820 F

**Kit CD Rom MANAGER PANASONIC**
Lecteur CD Rom Panasonic double vitesse - Wordperfect 6 + Quattro Pro 5 - Myst - DRAGON's LORE
1450 F

**CD PUISSANCE 16 MANAGER**
CD Rom double vitesse panasonic - SB 16 - Borland Office CD - Image Pals 1 2 CD - Rebel Assault
2290 F

# PIECES DETACHEES

## CARTES GRAPHIQUES ET VIDEO

MGA VIDEOGRAPHICS

### CARTES GRAPHIQUES MIRO CRYSTAL

| | |
|---|---|
| MiroCRYSTAL 10SD VLB 1Mo ( S3 805 ) | 1046 F |
| MiroCRYSTAL 20SD VLB/PCI 1Mo ( S3 864 ) | 1325 F |
| MiroCRYSTAL 20 SD VLB/PCI 2 Mo ( S3 864 ) | 1980 F |
| MiroCRYSTAL 20SV VLB/PCI 2Mo ( S3 964 ) | 2728 F |
| MiroCRYSTAL 40SV VLB/PCI 4Mo ( S3 964 ) | 4990 F |
| MiroMAGIC 20SV twin VLB/PCI 3Mo (S3 964+864) | 9682 F |

### CARTES GRAPHIQUES ORCHID

| | |
|---|---|
| Farenheit 1280+ ISA 1Mo | 1060 F |
| Celsius 1Mo VLB | 1060 F |
| Kelvin 64 ISA/VLB/PCI 1Mo | 1214 F |
| Kelvin 64 ISA/VLB/PCI 2Mo | 1590 F |
| Kelvin 64 32 bits ISA/VLB/PCI 1Mo | 1060 F |

### CARTES ACQUISITION VIDEO

| | |
|---|---|
| MiroCRYSTAL D1 | 2065 F |
| MiroCRYSTAL DC1 | 4095 F |
| MiroCRYSTAL DC1 tv ( avec Adobe première ) | 6286 F |
| VIDEO Blaster RT 300 | 3195 F |
| VideoMaker | 2259 F |
| Orchid Vidiola | 2860 F |

### CARTES GRAPHIQUES MATROX

| | |
|---|---|
| MGA Ultima 2 PCI ( 2 Mo ) | 2490 F |
| MGA Ultima 2 VLB ( 2 Mo ) | 2763 F |
| MGA 2+ VLB ( 2 Mo ext 4 ) | 2911 F |
| MGA 2+ PCI ( 2 Mo ext 4 ) | 2628 F |
| Extension à 4 Mo pour MGA 2+ | 1548 F |
| MGA Impression + PCI ( 2 Mo ext. 4 ) ( carte avec circuit 3D gouraud ) | 2811 F |
| MGA Impression + VLB ( 2 Mo ext 4 ) | 2660 F |
| Extension à 4 Mo pour MGA impression | 1620 F |
| Cirrus 5428 VLB 1Mo ext. 2Mo | 495 F |
| Cirrus 5434 PCI 1 Mo ext 4 Mo | 955 F |

### CARTES DIAMOND

STEALTH 64 VLB/PCI 1 Mo ext 2Mo 1290 F

Extension 2 Mo DRAM 533 F

## IMPRIMANTES & CONSOMMABLES

### CONSOMMABLES

| | |
|---|---|
| encre BJ 10sx | 178 F |
| encre BJ 200/230 | 178 F |
| couleur BJC 4000 | 186 F |
| noire BJC 4000 | 68 F |
| 2eme tete BJC 4000 | 268 F |
| noire HP 800/860 | 210 F |
| couleur HP 500c/560c | 216 F |
| noire Stylus | 190 F |
| couleur Stylus | 320 F |

### IMPRIMANTES CANON

| | |
|---|---|
| BJ 10sx | 1237 F |
| BJ 200 | 1860 F |
| BJ 230 | 2490 F |
| BJ 300 | 3990 F |
| BJ 330 | 4390 F |
| BJC 4000 | 3160 F |
| BJC 600 | 3190 F |
| LBP 4i 1Mo | 3850 F |
| LBP 4i 2 Mo | NC |

### IMPRIMANTES HP

| | |
|---|---|
| HP 360 | 1990 F |
| HP 520 | 2050 F |
| HP 560c | 3450 F |
| HP 4L | 4990 F |
| HP 4+ | 10470 F |

Pour l'achat d'un ordinateur ou d'un notebook, ODAYA vous propose la Stylus Color au prix exceptionnel de TTC 3480 F

### AUTRES IMPRIMANTES

| | |
|---|---|
| Epson stylus color ( jet encre couleur ) | 3867 F |
| Star wintype 4000 ( laser GDI ) | 3890 F |

Scanner couleur Canon IX4015 interface + logiciels Imagin 7450 F

# PC & NOTEBOOKS

## NOTEBOOKS 486 DX2-66

10780 F TTC

Evolutif DX4-100 - 4 Mo Ram extensible à 20 Mo - Disque dur 340 Mo - Carte son 16 bits intégrée - PCMCIA type 3 - HP & Micro - Carte vidéo VLB 1 Mo - Batterie Ni-MH sans effet de mémoire - Lecteur disquettes 1,44 Mo - Trackball - 1port parallele - 1 port série - 1 prise type PS2 ( clavier ou souris ) - 1 connecteur SVGA externe 1 prise casque et HP 1 bus pour station d'accueil Livré avec Dos 6 2, Windows 3 11 et Laplink Pro, inclus une sacoche, 1 alimentation secteur et 1 adaptateur auto DOCUMENTATION EN FRANCAIS - GARANTI 1 AN

| | |
|---|---|
| Module 4 Mo | 1400 F |
| Module 8 Mo | 2755 F |
| Module 16 Mo | 6698 F |
| Station d'acceuil | 3050 F |
| Batterie Ni-MH | 810 F |
| Chargeur | 550 F |
| Ecran 64 niv Gris - 340 Mo | 10780 F |
| Ecran couleur Dual Scan - 340 Mo | 15670 F |
| Ecran couleur TFT - 340 Mo | 21400 F |

## UNITÉS CENTRALES COMPLÈTES

### 486 DX2 / 66 – 4/420 Caviar 7490 F.TTC

Carte mère 486 3VLB + 4 Isa 16 bits + 256 K cache ext 1 Mo + Zif + évolutive DX4-100 ( bi-voltage ) + 4 Mo Ram ext 64 Mo ( 4 supports 9 bits + 2 supports 32 bits ) + CPU Intel 486 DX2 à 66 Mhz + Ventilateur CPU + Controleur VLB ( 2 séries - 1 paralelle + 1 Game + 2 FDD + 2 HDD ) + Carte graphique cirrus 5428 VLB 1 Mo ext. 2 Mo + HDD 420 Mo IDE Western Digital + Lecteur disquettes 1,44 Mo + boitier mini tower + clavier 102 touches + souris MICROSOFT 2 avec drivers + Moniteur 14' 1024x768 NE MPR2. Garanti 3 ans ( 1an PMO + 2 MO ).

### PENTIUM 90 – 8/540– 15' Caviar 14990 F.TTC

Carte mère Pentium Intel 3 PCI + 4 Isa 16 bits + 256 K cache + 8 Mo Ram ext. 128 Mo ( 4 supports 32 bits ) + CPU Intel Pentium 90 Mhz + Controleur PCI intégré ( 2 séries - 1 paralelle + 2 FDD + 4 HDD ) + Carte graphique cirrus 5434 PCI 1 Mo ext 4 Mo + HDD 540 Mo IDE Western Digital + Lecteur disquettes 1,44 Mo + boitier mini tower + clavier 102 touches + souris MICROSOFT 2 avec drivers + Moniteur 15 1280x1024 NE MPR2 avec 9 mémoires. Garanti 3 ans ( 1an PMO + 2 MO ).

**OPTIONS**

| | |
|---|---|
| 4 à 8 Mo 32 bits | 990 F |
| 14' au 15' 9 mémoires | 815 F |
| 420 au 540 Mo | 350 F |
| 512K cache | 900 F |
| Boitier TUV silencieux | 250 F |
| Controleur Fast IDE VLB | 450 F |
| RAM Vidéo 2 Mo | 415 F |

## CPU RAM CARTES & LECTEURS DIVERS

### Extrait de notre catalogue ... Autres...

Carte Modem / Fax / Minitel 14400 bps Alto 14! + softs - garanti 5 ans 950 F

**PROCESSEURS**

| | |
|---|---|
| 486 SX25 | 488 F |
| 486 SX33 | 492 F |
| 486 SX2/80 | 627 F |
| 486 DX33 | 996 F |
| 486 DX2/50 | 1145 F |
| 486 DX2/66 | 1490 F |
| 486 DX4/75 | 2688 F |
| 486 DX4/100 | 3360 F |
| Pentium 60 | 2783 F |
| Pentium 66 | 3341 F |
| Pentium 90 | 4172 F |
| ventilateur 486 | 32 F |
| ventilateur 586 | 68 F |

**DISQUES DURS**

| | |
|---|---|
| 250 Mo IDE | 1060 F |
| 340 Mo IDE | 1140 F |
| 420 Mo IDE | 1340 F |
| 540 Mo IDE | 1570 F |
| 540 Mo SCSI | 3139 F |
| 1 Go SCSI | 3790 F |
| 2 Go SCSI | 9567 F |

**WESTERN DIGITAL**

| | |
|---|---|
| 420 Mo IDE | 1550 F |
| 540 Mo IDE | 2150 F |
| 730 Mo F IDE | 2850 F |
| 1 Go F IDE | 4290 F |

**LECTEURS**

| | |
|---|---|
| LECTEURS DISQUETTES | |
| 3,5' de 1,44 MO | 190 F |
| 5,25' de 1,2 Mo | 350 F |
| double lecteur | 940 F |
| MAGNETO OPTIQUES | |
| DAT 90mn | 80 F |
| Cart DC 2120 | 97 F |
| CD vierge 74mn | 91 F |

**MEDIAS**

| | |
|---|---|
| D7 formatées | 30 F |
| D7 verbatim form. | 49 F |
| Cart Syq 200Mo | 600 F |
| Cart opt 128Mo | 170 F |
| DAT 90mn | 80 F |
| Cart DC 2120 | 97 F |
| CD vierge 74mn | 91 F |

**CLAVIERS - SOURIS**

| | |
|---|---|
| clavier 102t | 85 F |
| clavier Keytronic | 180 F |
| souris 3 boutons | 45 F |
| souris microsoft 2 | 160 F |

**CARTES MERES**

| | |
|---|---|
| 486 VLB ev DX4 | 590 F |
| 486 PCI ev DX4 | 780 F |
| P60 PCI + CPU | 4990 F |
| P66 PCI + CPU | 5990 F |
| P90 PCI + CPU | 5990 F |

**BOITIERS**

| | |
|---|---|
| Slime 200W | 366 F |
| Desktop 230 W | 265 F |
| Mini tour 230 W | 306 F |
| Medium tour 230 W | 488 F |
| Big Tour 250 W | 510 F |
| Server 400 W | 2440 F |
| Multimedia | 550 F |

## MONITEURS

**17' TARGA TM715 NLD**
1280x1024 NE - 90Hz - 14 mémoires automatiques - écran plat - pitch 0 28 - plein écran - tous réglages digitaux - MPR2 - Power Saving Low radiation Garanti 1 an fabrication MAG 3990 F

| | |
|---|---|
| AXIOM 14' 1024x768 | 1250 F |
| AXIOM 14' 1024x768 NE | 1490 F |
| Targa 15' 1280 NE - 9 mém. - MPR II | 2200 F |
| Targa 20' 1600 NE - garanti 1 an site | 11500 F |
| MAG 17' MX17s trinitron | 5700 F |

## CARTE MERE 486 VLB

Supporte directement tous les 486 du SX25 au DX4 100 ZIF socket pour une extraction aisée du CPU - 256 Ko de cache extensible à 1 Mo - 3 bus VLB 32 bits + 4 slots 16 bits ISA - 2 supports Simm 32/36 bits + 4 supports Simm 8/9 bits - RAM extensible à 64 Mo - Bios AWARD avec fonctions Green ( Norme EPA Energy Star ) - ROM sur support pour extension vers EPROM Flash - Pile lithium plate sur support amovible - Livrée avec sa documentation Garantie 1 an

590 F

ENFIN UNE LIGNE VRAIMENT CHAUDE !
TOUS LES MERCREDIS UNE SUPER PROMO
SUR UN ARTICLE DU CATALOGUE
TEL 69-32-14-66
FAX 69-32-14-65

Les Promos proposées dans cette page ne sont valables que pour l'achat de la configuration complète et en remplacement de l'élément de base correspondant

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

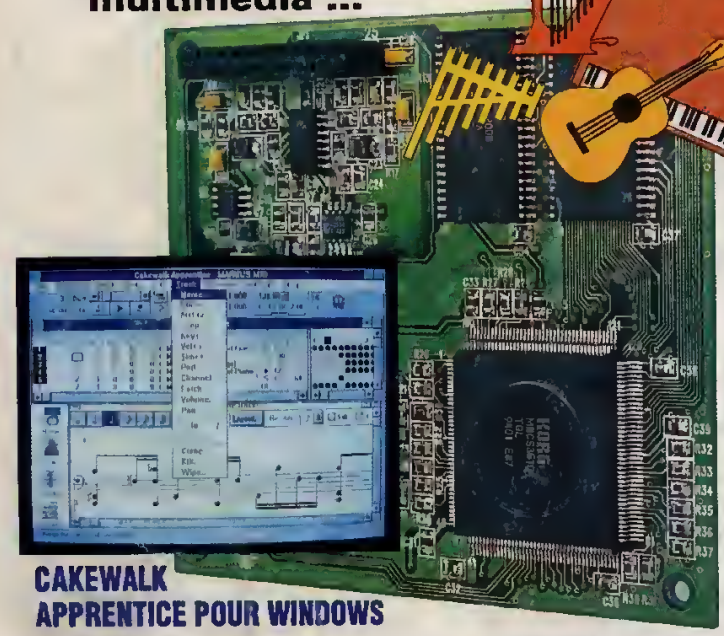
Catalogue complet sur demande — Tous nos prix s'entendent T T C hors frais de ports pour règlement comptant. Remises étudiants et revendeurs — 7 jours satisfait ou remboursé

# Korg Wave Upgrade

## L'EXTENSION pour décupler les qualités de votre carte sonore !

- pour vos jeux,
- créations musicales,
- présentations multimédia ...

**835 F HT**



Vous possédez une carte sonore compatible Wave Blaster : SOUND BLASTER 16 Advanced Signal Processing, SOUND BLASTER 16 MultiCD, SOUND BLASTER AWE32, MAXI SOUND 16, SOUND GALAXY 16 bits avec connecteur Wave Blaster...

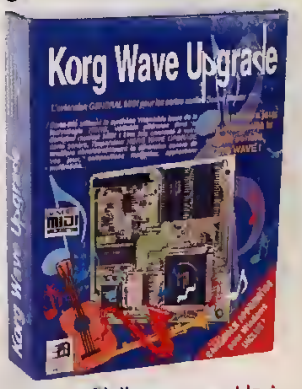
Grâce à la technologie KORG, véritable référence dans le domaine musical MIDI, la carte-fille KORG WAVE UPGRADE, une fois reliée à votre carte audio, offre à votre PC un son de loin supérieur à celui restitué par la synthèse FM de votre carte sonore.

Pour 990 F TTC seulement, KORG WAVE UPGRADE, livrée avec le logiciel CAKEWALK APPRENTICE POUR WINDOWS, est la solution de haute qualité pour transcender la dimension sonore de vos jeux, compositions musicales, applications multimédia... sans avoir pour autant à changer de carte sonore !

### CAKEWALK APPRENTICE POUR WINDOWS

CAKEWALK APPRENTICE pour Windows, séquenceur 256 pistes livré en standard avec la carte KORG WAVE UPGRADE, réunit de puissants outils pour la création musicale, l'édition de partition à l'écran ... Convivial et très simple d'utilisation, il est idéal tant pour les professionnels que pour ceux qui souhaitent s'initier à la composition musicale assistée par ordinateur.

- Carte d'extension compatible MPU 401 et GENERAL MIDI, le standard mondial entre les différents instruments Midi
- Se connecte sur les cartes Sound Blaster 16 (avec connecteur Wave) ou sur les cartes compatibles Wave Blaster
- Synthèse Wavetable issue de la technologie KORG
- 16 canaux, 128 instruments General MIDI, 4 jeux de percussions de 47 sons chacun
- Polyphonie de 32 voix avec filtre dynamique pour chaque son
- Effets de reverb et de chorus pour une restitution comparable à celle d'un orchestre symphonique en concert
- 4 Mo de sons échantillonnés avec de vrais instruments, en ROM




**Si vous n'avez pas encore de carte audio, voici la MAXI solution sonore pour vous !**

**1260 F HT**
**1495 F TTC**

**Korg Wave Upgrade** + **Maxi Sound 16**

- **CARTE SONORE STEREO 16 BITS** pour restituer les meilleurs sons sur vos jeux, avec **triple interface CD-ROM** (Mitsumi / Panasonic / Sony), interface MIDI, port joystick et connecteur Wave pour une connexion directe à la carte KORG WAVE Upgrade.
- Livrée avec les logiciels **en français Midisoft RECORDING SESSION** pour Windows et **SOUND IMPRESSION**

### Les meilleurs jeux exploitent déjà la qualité sonore KORG WAVE !

*Doom*
*King's Quest VI*
*Kyrandia 2/Hand of Fate*
*Lands of Lore*
*Prince of Persia 2*
*Shadow Caster*
*The 7th Guest*
*The Terminator - Rampage*
*Ultima 8 ...*

Distribué par :

SUPERGAMES
**Stand L 40**

**GUILLEMOT INTERNATIONAL**
BP 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE Fax : 99 08 94 17
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

Sound Blaster 16, Sound Blaster AWE32 et Wave Blaster sont des marques déposées de Creative Technology. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis.

Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation sur la carte KORG WAVE UPGRADE, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches

Nom.....Prénom.....

Société.....

Adresse.....

.....CP.....

Ville.....Tél .....

**Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL**
**BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE**